

Penerapan Model Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I Sekolah Dasar

Rosiyani Dwi Saputri

SDN Kampungsewu
rosiyani777@gmail.com

Article History

accepted 1/11/2022

approved 15/11/2022

published 30/11/2022

ABSTRACT

The purpose of this research is to improve the learning outcomes of students in the Mathematics course in grade I elementary schools with the Creative Problem Solving (CPS) learning model. The research conducted was Classroom Action Research (PTK) in two cycles, with each cycle consisting of two meetings. The stages of each cycle are planning, implementing, observing and reflecting. In the initial conditions before carrying out the classical mastery action of students by 25%, the first cycle with classical completeness was 63.85%, and the second cycle with classical completeness was 82.5%. These results indicate that the Creative Problem Solving (CPS) learning model can improve student learning outcomes, especially the Class I Maths at SDN Tegalrejo, Pasarkliwon, Surakarta for the 2021/2022 Academic Year.

Keywords: *learning outcomes, Creative Problem Solving models, elementary schools*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mupelel Matematika di sekolah dasar kelas I dengan model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS). Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebanyak dua siklus, dengan setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Tahapan setiap siklusnya adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada kondisi awal sebelum dilaksanakan tindakan ketuntasan klasikal siswa sebesar 25%, siklus I dengan ketuntasan klasikal sebesar 63,85 %, dan siklus II dengan ketuntasan klasikal sebesar 82,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya mupelel Matematika Kelas I di SDN Tegalrejo, Pasarkliwon, Surakarta Tahun Ajaran 2021/2022.

Kata kunci: hasil belajar, model Creative Problem Solving, sekolah dasar

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

Proses pembelajaran yang baik harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar peserta didik dapat menangkap materi yang diajarkan dengan baik. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru juga harus kreatif dan tidak boleh monoton sehingga peserta didik tidak bosan. Penyampaian materi juga harus bervariasi agar peserta didik terdorong semangatnya sehingga aktif dan terus belajar. Guru tidak hanya berfokus pada penyampaian materinya tetapi juga harus memperhatikan perkembangan peserta didik yang terjadi di dalam proses pembelajaran.

Keterampilan berpikir yang dibutuhkan dalam pembelajaran matematika yaitu keterampilan siswa dalam berpikir kreatif matematis sehingga penting dimiliki siswa untuk membantu mereka mengaitkan ide-ide matematis dengan bidang studi lainnya, sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman terhadap topik-topik matematika dengan mendalam sehingga dapat lebih lama bertahannya (Fatur Rahman & Afriansyah, 2020). Cara belajar siswa di dalam kurikulum 2013 juga berbeda dengan kurikulum sebelumnya. Siswa dituntut lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam setiap pemecahan masalah yang mereka hadapi di sekolah (Kurniasih dan Berlin, 2014:40).

Karakteristik siswa SD di kelas I dengan latar belakang kemampuan yang berbeda-beda, setiap individu memiliki keunikan tersendiri dan kemampuan pemahaman yang berbeda. Beberapa siswa kesulitan memahami soal-soal pemecahan masalah, dan mereka belum memahami cara menyelesaikan permasalahan dengan baik. Matematika memiliki karakteristik : (1) memiliki objek kajian abstrak, (2). Bertumpu pada kesepakatan, (3) berpola pikir deduktif, 4). Memiliki simbol yang kosong dari arti, (5). Memperhatikan semesta pembicaraan, dan (6). Konsisten dalam sistemnya. (Farida, B.(2018).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa matematika sekolah merupakan matematika yang telah dipilah-pilah dan disesuaikan dengan tahap perkembangan intelektual siswa, serta digunakan sebagai salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir bagi para siswa. Lestari (2015, hlm. 89) menyatakan bahwa, "kemampuan berfikir kreatif matematis adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan yang baru dalam menghasilkan suatu cara dalam menyelesaikan masalah.

Problem solving adalah bagaimana anak dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi. Dalam kegiatan ini anak berkesempatan mengembangkan kemampuannya untuk menyelesaikan masalah yang menuntut kemampuan berfikir termasuk tingkatan yang lebih tinggi. Menurut OECD (2012,) adapun siswa dapat menyelesaikan masalah matematis perlu dimiliki kemampuan dalam memahami permasalahan, selain itu materi prasyarat penting dimiliki siswa untuk menunjang pengetahuannya dalam menyelesaikan masalah. Hal ini yang menjadi kelemahan siswa di Indonesia, terutama mereka yang belum menguasai prasyarat maka akan kesulitan memahami dan membuat strategi pemecahan masalah. Permasalahan tersebut berdampak pada kurang berkembangnya kemampuan siswa dalam memahami konsep dan memecahkan permasalahan, terutama permasalahan kontekstual yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematis disebabkan karena rendahnya literasi matematis siswa. Karena sesuai dengan kompetensi yang harus dimiliki pada abad 21 yang menekankan pada kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam memecahkan masalah yang lebih kontekstual, hal ini sejalan dengan kemampuan siswa dalam berliterasi khususnya dalam pelajaran matematika. Seseorang dikatakan memiliki tingkat literasi matematika baik apabila ia mampu menganalisis, bernalar dan mengkomunikasikan pengetahuan dan keterampilan matematikanya secara efektif, serta mampu memecahkan dan menginterpretasikan penyelesaian matematika. Sejalan dengan kondisi tersebut, maka perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang memungkinkan terciptanya situasi dimana siswa terstimulasi untuk membangun dan menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu siswa mampu memahami permasalahan matematis yang berhubungan

dengan kehidupan sehari-hari. Adapun salah satu model yang mendukung untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah soal cerita penjumlahan yaitu model *Creative Problem Solving* (CPS). Model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah sebuah model untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Guru dalam CPS bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif. Selain itu, guru bertugas untuk menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah. Keterampilan berpikir kreatif matematis ialah suatu keterampilan penting dan dimiliki siswa dengan tujuan agar dapat memecahkan masalah mata pelajaran matematika. Keterampilan ini dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran yang berorientasi pada proses pemecahan masalah. Tujuan penelitian ini yaitu dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir kreatif matematis menggunakan *Creative Problem Solving* dalam proses pembelajaran (Nining, 2019). Dengan metode dan model tersebut diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa

METODE

Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan mencari *treatment* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita. Salah satu metode yang dapat menimbulkan rasa senang dan keaktifan siswa adalah pendekatan Model *creative problem solving*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tegalrejo Kecamatan Pasarkliwon, Kota Surakarta dan waktu penyelenggaraan penelitian ini mulai dari bulan September sampai bulan November tahun 2021. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas I SDN Tegalrejo Surakarta tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 26 siswa. Mata pelajaran yang menjadi subjek penelitian adalah matematika, yaitu mengenai penjumlahan.

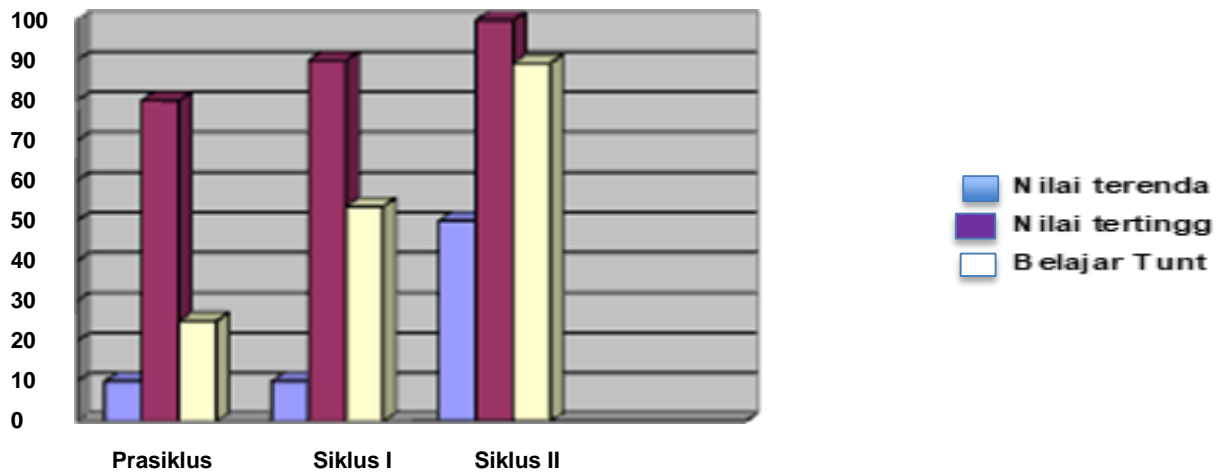
HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru dalam penyusunan rencana pembelajaran dapat bertukar pikiran untuk mendapatkan solusi permasalahan yang dihadapi (Rustono dalam hamdani, 2015:674). Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai perubahan peningkatan aktivitas siswa dari pra siklus ke siklus II dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar prasiklus sampai siklus II

Keterangan	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai terendah	10	30	70
Nilai tertinggi	80	90	100
Rata-rata nilai	46,07 %	57,80 %	77,10 %
Siswa belajar tuntas	25,00 %	53,57 %	89,29 %
Peran serta siswa	-	59,74 %	80,00 %

Dari tabel dapat dibuat grafik perbandingan nilai terendah, nilai tertinggi, dan siswa belajar tuntas seperti pada gambar berikut :



Gambar 1. perbandingan nilai pra siklus, siklus I dan siklus II

Dari tabel di atas juga dapat dilihat peningkatan aktivitas siswa yang mengalami peningkatan yang signifikan dan stagnan. Peningkatan yang signifikan terjadi pada pra siklus yaitu aktivitas siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai masalah yang terdapat pada soal dimana skor yang diperoleh merupakan skor tertinggi yaitu 100 dari perolehan skor semua aktivitas siswa pada penerapan model pembelajaran CPS. Sedangkan peningkatan yang paling rendah berada pada pra siklus yaitu aktivitas siswa aktif bertanya dan memberi tanggapan terhadap hasil yang dipresentasikan dengan perolehan skor 10 yang merupakan perolehan skor paling rendah di antara perolehan skor aktivitas yang lainnya. Hal ini terjadi karena masih kurangnya partisipasi siswa dan kurangnya percaya diri siswa untuk bertanya dan memberikan tanggapan kepada guru dan kelompok lain sehingga

Berdasarkan uraian aktivitas siswa di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berdampak positif dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Matematika di kelas I. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) selain aktivitas siswa dan Aktivitas guru yang diamati, dalam penelitian ini juga meneliti hasil pengamatan peran serta siswa siswa. Berdasarkan data hasil peran serta siswa pada pelaksanaan siklus I, II, dan Siklus II terjadi peningkatan yang cukup baik dan signifikan, sehingga peningkatan ini juga berbanding lurus dengan hasil pengamatan peran Kreatif Matematis siswa. Hasil tersebut sesuai dengan pendapat .(Nining, N. 2019: 32-41). Yaitu Penerapan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis. Model *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengkonstruksi dan membangun sendiri pengetahuan yang telah dimiliki, sehingga siswa dapat lebih mudah mengekspresikan ide dan mengkomunikasikan gagasannya ke dalam bentuk lisan maupun tulisan. Serta menurut (Suriansyah, 2014). Pembelajaran yang berhasil optimal adalah pembelajaran yang mampu menggerakkan seluruh siswa untuk terlibat aktif dalam semua aktivitas pembelajaran dan terus menerus sepanjang pembelajaran berlangsung Adapun data nilai rata - rata peran serta siswa dapat dilihat pada Tabel 2 berikut :

Tabel 2. Ketuntasan KKM, Peran Serta Siswa pra siklus, siklus I, dan siklus II

Tahap	Ketuntasan KKM		Peran Serta Siswa
	Tidak tuntas	Tuntas	
Pra Siklus	75 %	25 %	-
Siklus I	Per-1	54,8 %	43,6 %
	Per-2	50 %	59,7 %
Siklus II	Per-1	7,69 %	69,3 %
	Per-2	0%	80,0 %

Pada pra siklus rata-rata siswa yang tuntas hanya 25%, nilai ini belum mencapai batas kriteria ketuntasan minimal yaitu ≥ 70 yang telah ditetapkan oleh SDN Tegalrejo. Di sisi lain Peran serta siswa 0%, dengan kata lain masih terdapat cukup banyak siswa yang belum mencapai batas Peran serta siswa Klasikal yang telah ditentukan yaitu $\geq 70\%$. Hal ini disebabkan karena siswa masih belum terbiasa dengan rentetan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model Creative Problem Solving (CPS) Sehingga berdampak besar pada hasil tes pemahaman siswa terkait materi pembelajaran yang masih belum maksimal. Dalam upaya meningkatkan persentase ketuntasan belajar supaya menjadi $\geq 70\%$ tentunya diperlukan perbaikan dan refleksi dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus selanjutnya. Setelah kegiatan tindakan refleksi untuk pelaksanaan tindakan siklus I, dapat terlihat perubahan yang terjadi antara ketuntasan belajar siswa pra siklus terhadap siklus I, hal ini tercermin dari nilai ketuntasan pada siklus I yang meningkat menjadi 50%. Peningkatan hasil aktivitas siswa dan Aktivitas guru pada siklus I berbanding lurus dengan hasil pengamatan peran serta siswa, pencapaian Daya Serap Klasikal belum mencapai kriteria yang telah ditentukan yang harusnya >70 . Berdasarkan hal tersebut diperlukan perbaikan dan refleksi dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus selanjutnya yaitu di Siklus II. Setelah kegiatan tindakan refleksi untuk pelaksanaan tindakan siklus II, dapat terlihat kembali sebuah perubahan yang terjadi antara ketuntasan belajar siswa siklus I terhadap siklus II, hal ini tercermin dari nilai ketuntasan pada siklus II yang meningkat menjadi 100. Peningkatan hasil aktivitas siswa dan Aktivitas guru pada siklus II berbanding lurus dengan hasil tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis siswa, pencapaian Daya Serap Klasikal sudah mencapai kriteria yang telah ditentukan yaitu >70 . Hal tersebut terjadi karena adanya upaya perbaikan dan refleksi pada setiap siklusnya.

Evaluasi dan perbaikan tersebut dimulai dari pemfokusan pada tahapan pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yang pelaksanaannya masih belum maksimal pada pra siklus. Maka pada siklus I difokuskan pada peningkatan kategori yang masih belum maksimal tersebut, sehingga pembelajaran menjadi lebih baik pada siklus II. Tidak cukup di siklus I, pembelajaran masih perlu perbaikan kembali karena penilaian aktivitas siswa, guru, dan hasil evaluasi masih belum maksimal. Maka dilakukan kembali perbaikan dan tindakan pada siklus ke II dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) lebih terpusat pada aktivitas siswa. Pandangan ini sesuai dengan (Shoimin 2014:56) yang berpendapat bahwa Tugas guru dalam penggunaan model Creative Problem Solving adalah yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan ketrampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan ketrampilan. Ketika dihadapkan pada suatu pertanyaan siswa dapat melakukan ketrampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berpikir sehingga peran siswa dalam pembelajaran sangat diperlukan. Observasi aktivitas guru ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti, yaitu : Hariawan (2014) dan

Denmaz (2014) penelitiannya menyimpulkan bahwa model pembelajaran model *Creative Problem Solving* (CPS) dapat meningkatkan aktifitas guru, siswa dan hasil belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS). Melalui tahapan yang ada dalam model CPS yaitu objective finding, fact finding, problem finding, idea finding, solution finding, dan acceptance finding menghantarkan siswa pada proses pemecahan masalah. Siswa dibiasakan untuk terlatih memahami masalah dan menyelesaikan melalui tahapan-taan tersebut, bekerja kelompok merupakan salah satu strategi selama proses pembelajaran. dengan demikian siswa yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan model CPS dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Hal ini terbukti dapat dilihat dari data memperoleh rata-rata ketuntasan sebesar 100%, data ini menunjukkan pada kualifikasi yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, A. (2015). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah berpikir kreatif matematis dan habits of mind siswa sma melalui model creative problem solving. (Tesis , Universitas Pendidikan Indonesia, 2011, Tidak diterbitkan). *Cerdas Matematika: Kelas 1 SD Semester Pertama*.Bogor: Yudhistira.
- Denmaz, Azis. (2014). *Perbandingan Hasil Belajar Matematika dengan Menerapkan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) dan Means Ends Analysis (MEA) pada Siswa Kelas IV MI Al-Hamid Banjarmasin*. Skripsi. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Banjarmasin: Universitas Islam Negeri Antasari
- Faturohman, I., & Afriansyah, E. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Creative Problem Solving. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 107–118.
- Farida, B. (2018). Penerapan pendekatan matematika realistik dalam peningkatan keaktifan dan hasil belajar matematika di kelas III Sekolah Dasar Negeri 4 Tanggung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 81-90.
- Hariawan, Andri. (2011). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Pendekatan Creative Problem Solving (CPS) Siswa Kelas VII SDN 14 Bandung*. Skripsi FMIPA Pendidikan Matematika UPI: Tidak Diterbitkan.
- Kurniasih dan Berlin. (2014). *Kurikulum 2013*. Jakarta : Rajawali Pers
- Lestari Eka Karunia dan Yudhanegara. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung:Refika Aditama
- Nining, N. (2019). Penerapan Model Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Penalaran Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 32-41.
- OECD (2012). *PISA 2012 Results : Creative Problem Solving* (Vol. V). OECD Publishing.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Suriansyah, Ahmad. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers