

Strategi Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika di Kelas 2 SD Negeri 02 Sumberejo

Endang Setyangsih

SD Negeri 02 Sumberejo
endangsetyoningsih505@gmail.com

Article History

accepted 1/12/2022

approved 15/12/2022

published 30/12/2022

Abstract

This research aims to evaluate the effectiveness of creative learning strategies in increasing interest in learning mathematics in grade 2 students at SD Negeri 02 Sumberejo for the 2022/2023 academic year. This research involves a pre-test and post-test experimental design. The research participants consisted of grade 2 at SD Negeri 02 Sumberejo which was divided into 2 groups. Group 1 received conventional learning, while the second group received creative learning strategies involving the use of educational games. The first meeting of group 1 had a completion score of 56.25%, while group 2 had a completion score of 81.25. The second meeting of group 1 returned with creative learning with a completion percentage of 62.50% and group 2 with conventional learning with a completion percentage of 56.25%. From these results creative learning increased the effectiveness of interest in learning mathematics in class 2 students at SD Negeri 02 Sumberejo.

Keywords: *Creative learning strategies, interest in learning, mathematics*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas strategi pembelajaran kreatif dalam meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas 2 SD Negeri 02 Sumberejo tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini melibatkan desain eksperimen pre-test dan post-test. Partisipan penelitian terdiri dari kelas 2 SD Negeri 02 Sumberejo yang dibagi menjadi 2 kelompok. Kelompok 1 menerima pembelajaran konvensional, sementara kelompok kedua dengan Strategi pembelajaran kreatif melibatkan penggunaan permainan edukatif. Pertemuan pertama kelompok 1 memiliki nilai tuntas sebesar 56,25% sedangkan kelompok 2 dengan nilai tuntas 81,25. Pertemuan kedua kelompok 1 yang balik dengan pembelajaran kreatif presentase ketuntasan 62,50% dan kelompok 2 pembelajaran konvensional dengan presentase tuntas 56,25%. Dari hasil tersebut pembelajaran kreatif meningkatkan efektivitas minat belajar matematika pada siswa kelas 2 SD Negeri 02 Sumberejo.

Kata kunci: *Strategi pembelajaran kreatif, minat belajar, matematika*

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

Pendidikan matematika di tingkat dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dasar pemahaman konsep-konsep matematika bagi siswa. Salah satu aspek yang menjadi fokus utama dalam pembelajaran matematika adalah minat belajar siswa. Minat belajar yang tinggi akan memberikan dampak positif pada pemahaman dan prestasi belajar matematika. Pentingnya memahami bahwa setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda dan tingkat minat yang bervariasi, menjadi dasar pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai. Pembelajaran matematika yang kreatif dapat diartikan sebagai upaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik.

Susanto (2013, hlm. 58) berpendapat, “Minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif yang menyebabkan diilainya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-lama akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya”. Slameto (2015, hlm. 180) dalam bukunya menyebutkan pengertian minat belajar ialah, “salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik”. Hansen (dalam Susanto, 2013, hlm.57) menyatakan bahwa, “minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan”. Berdasarkan pengertian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah dorongan dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang dapat membuatnya tertarik dan senang.

Minat belajar matematika pada siswa kelas 2 SD Negeri 02 Sumberejo tahun pelajaran 2022/2023 belum mencapai tingkat yang optimal. Adanya permasalahan ini menimbulkan kekhawatiran terhadap pemahaman dan prestasi belajar matematika siswa. Dari satu kelas hanya 8 dari 16 siswa atau 50% yang mampu tuntas dalam ulangan harian. Maka dari itu perlunya model pembelajaran baru untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Menurut Syah dan Kariadinata (2009: 1) PAIKEM merupakan singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Selanjutnya, PAIKEM dapat didefinisikan sebagai: pendekatan mengajar (approach to teaching) yang digunakan bersama metode tertentu dan pelbagai media pengajaran yang disertai penataan lingkungan sedemikian rupa agar proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan

Adapun maksud dari masing-masing kata PAIKEM menurut Suparlan dkk, (2008: 70) yaitu : 1) Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif mengajukan pertanyaan, mengemukakan gagasan, dan memecahkan masalah. 2) Inovatif yaitu guru harus menciptakan kondisi belajar dan kegiatan pembelajaran yang baru sesuai tuntutan dan perkembangan pendidikan. 3) Kreatif yaitu guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. 4) Efektif yaitu menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran yakni mencapai tujuan/kompetensi yang ditetapkan. 5) Menyenangkan yaitu guru harus mampu menciptakan suasana belajarmengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya tinggi.

METODE

Penelitian ini menggunakan analisis data yang telah di kumpulkan melalui tahapan yang telah di laksanakan selama 2 tahapan .setiap tahapan menurut Kurt Lewin yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu : (1) perencanaan (planning), (2) aksi atau tindakan (acting), (3) observasi

(observing), dan (4) refleksi (reflecting). dengan 2 kelompok masing-masing akan menerima pembelajaran konvensional dan pembelajaran kreatif. data yang dihaikan akan di deskripsikan dan di bandingkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan 1

Pada tahapan pertama siswa akan diberikan materi pengurangan dan penjumlahan bilangan. Pada pertemuan pertama, kelompok 1 menerima pembelajaran konvensional, sementara kelompok 2 diberikan pembelajaran kreatif. Pembelajaran kreatif melibatkan penggunaan permainan edukatif, cerita matematika interaktif, dan media visual untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa. Data mengenai minat belajar matematika akan dikumpulkan melalui pre-test sebelum pembelajaran dan post-test setelah pertemuan pertama. berikut akan di suguhkan data pada pertemuan pertama

Tabel 1. Tahapan 1 Persentase Kelulusan Siswa

Tahapan	Jenis Pembelajaran	Jml	Pre-tes		Post-tes		Persentase kenaikan
			Tuntas	%	Tuntas	%	
Kelompok 1	Konvensional	16	3	18,75	9	56,25	37,50
Kelompok 2	Kreatif	16	4	25	13	81,25	56,25

Dari data pertemuan pertama dapat menunjukan bahwa pembelajara kreatif memiliki tingkat efektifitas yang lebih tinggi yaitu 81,25 % atau meningkatkan 56,25% dari yang sebelumnya 25%. Sedangkan konvensional memiliki pesentase 56,25% atau meningkat 37,50 % dari yang sebelumnya 18,75%. dari dua perbandingan menunjukan bahwa pembelajaran kreatif memiliki efektifitas yang lebih tinggi yakni 56% peningkatan atau 9 siswa lebih tinggi 3 siswa di bandingkan konvensional yang hanya 6 anak atau 37,50% penikatan.

Dari refleksi tahapan pertaman kelompok hanya medapatkan pebelajaran konvensional. di tahapan ke dua akan di balik kelompok 1 akan medapatkan pembelajaran keratiif sedangkan kelompok 2 akan medapatkan pembelajaran kreatif dengan materi belajar perkalian. Hal ini bertujuan untuk mengamati dan membandingkan dampak dari dua jenis pembelajaran tersebut terhadap minat belajar matematika di kelas 2 SD. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan keberagaman pengalaman pembelajaran kepada kedua kelompok, tetapi juga memungkinkan analisis perbandingan yang lebih mendalam terkait dengan pengaruh pembelajaran kreatif terhadap minat belajar siswa.

Tabel 2. Tahapan 2 Persentase Kelulusan Siswa

Tahapan	Jenis Pembelajaran	Jml	Pre-tes		Post-tes		Persentase kenaikan
			Tuntas	%	Tuntas	%	
Kelompok 1	Konvensional	16	2	12,50	10	62,50	50
Kelompok 2	Kreatif	16	3	18,74	9	56,25	37,50

Dari tabel pertemuan kedua kelompok1 dengan pembelajaran kreatif lebih tinggi Kembali dengan 62,50% ketuntasan naik 50% dari sebelumnya 12,50 % sedangkan kelompok 2 dengan pembelajaran konvensional dengan persentase ke tuntasan yaitu 56% atau naik 37 % dari 18,75% dari data tersebut menjukan bahwa pembelajaran kratif lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dengan 50% kenaikan atau selisih 12,5% yakni 2 siswa.

Dari dua tahapan dapat di simpulkan bahwa pembelajaran kreatif memiliki efektifitas yang lebih tinggi dengan tahapan pertama selisih 3 anak atau 18,75% dan tahapan ke dua yakni 2 siswa atau 12,50% . keduanya meberikan parameter bahwa pembelajaran keatif memang lebih efektif

Jerome S. Bruner, yaitu pembelajaran discovery, suatu proses pembelajaran yang memungkinkan manusia mengeksplorasi dan menemukan hal-hal baru secara aktif dan mandiri, selain informasi yang telah dimiliki sebelumnya. Jeromes S .Bruner mengemukakan bahwa dalam belajar terdapat tiga proses, yaitu: memperoleh informasi (baik baru, memperdalam, atau juga pertentangan dengan pengetahuan yang sebelumnya telah dimiliki), kemudian informasi yang telah didapatkan tadi ditransformasikan (diubah) menjadi abstrak atau konseptual, dan selanjutnya diuji relevansinya, apakah sudah tepat dengan pengetahuan. Dari penelitian yang dilaksanakan untuk menaikkan minat belajar perlu kreatifitas.lewat dorongan rasa ingin tau yang tinggi.

Seperti Menurut A. Chaedar Alwasilah (2008), dalam karya Ngainun Naim (2009), kreativitas adalah kemampuan mewujudkan bentuk baru, struktur kognitif baru dan produk baru, yang mungkin bersifat fisik seperti teknologi atau bersifat simbolik dan abstrak, seperti definisi, rumus, karya sastra atau lukisan. Berkreasi adalah memunculkan sesuatu kejutan-kejutan efektif dan misterius, karena datangnya ilham atau solusi yang begitu cepat, tepat waktu, dan tidak dipaksakan.

SIMPULAN

Pembelajaran kreatif merupakan salah satu Solusi dalam meningkatkan minat belajar kelas 2 SD Negeri 02 Sumberejo.siswa yang mengikuti pebelajaran akan mendapatkan kesan baru mengenai proses belajar dan suasana yang lebih inovatif.serta dapat memunculkan hal baru dari seorang siswa ,pembelajaran kreatif juga sebagai Pengalaman pembelajaran yang inovatif akan memberikan kesan baru bagi siswa, menjadikan proses belajar tidak hanya sebagai kewajiban, tetapi juga sebagai petualangan intelektual yang menarik. Dalam suasana yang lebih inovatif, siswa dapat merasa lebih terlibat, berani berpendapat, dan lebih mudah mengungkapkan ide-ide kreatif mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurseto, Tejo. *Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan*. Makalah disampaikan pada Pelatihan Guru SMP Muhammadiyah Depok 13 (2011).
- Kalida, M. (2015). Model Pembelajaran Kreatif Dalam Meningkatkan Minat Membaca Anak Di Luar Sekolah. *Hisbah: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 12(1), 1-14.
- Sundari, S., & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 128-136.
- Afifah, A., Turhusna, D., Oktavia, P., & Solatun, S. (2020). Teori belajar dan pembelajaran pkn di sekolah dasar. *EDISI*, 2(3), 313-324.
- Utami, W. Y. D. (2013). Meningkatkan minat belajar matematika melalui permainan teka-teki. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 8(1), 1-9.
- Ningsih, S. Penerapan Model Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan (Pakem) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 006 Rawang Binjai.
- Saputri, D., Ahmad, S., & Lestari, N. D. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Siswa dan Pendapatn Orang Tua Terhadap Minat Melanjutkan Studi ke Perguruan Tinggi SMK Negeri 1 Palembang. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 7(2).

- Widiastuti, A., Istihapsari, V., & Afriady, D. (2018). *Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Project Based Learning pada Siswa Kelas V SDIT LHI*. Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 1430-1440.
- Rahmawati, R., Syukriani, A., & Rosmah, R. (2011). TEORI BELAJAR PENEMUAN BRUNER DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *SIGMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 3(1), 1-10.
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197-206.