

MENINGKATKAN KREATIVITAS MATEMATIKA SISWA DENGAN STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI

Azizah Yusra Amaliyah Harahap^{1*}, Adinda Pratiwi²

1. Pendidikan Matematika STKIP Amal Bakti
2. Pendidikan Matematika STKIP Amal Bakti

*Email: ayusraharahap@gmail.com

Abstract: The problem in this study is the low mathematics creativity and student activity in mathematics learning in grade 2^{sd} junior high school Negeri 4 Panyabungan on the subject of Cubes and Blocks. The purpose of this study was to improve students' mathematical creativity on the subject of cubes and blocks and also to increase student learning activities by implementing inquiry learning strategies in the learning process. This type of research is classroom action research. The results of creativity obtained from research in the first cycle of 53.85% were complete and the second cycle was 80.77% of the 26 students who took the learning test. Based on the results of the study it can be concluded that there is an increase in students' mathematical creativity, student activity and the ability of teachers to apply inquiry learning strategies in class VIII-I of SMP Negeri 4 Panyabungan.

Keywords: Math, Creativity, Inquiry Learning Strategy

Abstrak: Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kreativitas matematika dan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika di kelas VIII-I SMP Negeri 4 Panyabungan pada mata pelajaran Kubus dan Balok. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas matematika siswa pada materi kubus dan balok serta meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan strategi pembelajaran inkuiri dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Hasil belajar kreativitas yang diperoleh dari penelitian pada siklus I 53,85% tuntas dan siklus II 80,77% dari 26 siswa yang mengikuti tes pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas matematika siswa, aktivitas siswa dan kemampuan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran inkuiri pada siswa kelas VIII-I SMP Negeri 4 Panyabungan.

Kata Kunci: Matematika, Kreativitas, Strategi Pembelajaran Inkuiri

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan rangkaian atau kejadian komunikasi antar manusia, sehingga manusia itu tumbuh sebagai pribadi yang utuh, sedangkan belajar merupakan usaha yang berupa kegiatan hingga terjadi perubahan pada tingkah laku, kegiatan yang dimaksud tersebut dapat diamati dengan adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya, terutama lingkungan sekolah yang didalamnya terdapat guru-guru dan penunjang lainnya.

Seorang siswa akan berhasil dalam belajarnya apabila dalam dirinya terdapat

kegiatan untuk belajar, karena dengan adanya keinginan untuk belajar maka siswa tersebut akan mampu mengaktifkan dirinya dalam kegiatan belajar. Seluruh kegiatan pendidikan, yakni bimbingan, pengajaran, dan latihan diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakan kegiatan pendidikan.

Selanjutnya menurut Utami Munandar (2009:6), "Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan

kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat”.

Dari kutipan tersebut diketahui melalui proses pendidikan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal agar dapat mewujudkan dirinya dengan sepenuhnya sesuai kebutuhan.

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan tersebut adalah dengan cara memperbaiki proses belajar di sekolah. Belajar mengajar pada dasarnya adalah interaksi antara siswa dan guru dalam situasi pendidikan, karena dalam proses belajar mengajar sering kali dijumpai hal-hal yang menimbulkan kesulitan belajar mengajar pada siswa terutama pada pelajaran matematika.

Mata pelajaran matematika merupakan ilmu dasar yang menjadi tolak ukur bagi perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika dapat memberikan kemampuan untuk berpikir logis dalam memecahkan masalah. Memberi keterampilan tinggi dalam berpikir kritis, sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah. Hal itu adalah modal utama dalam penguasaan ilmu pengetahuan teknologi untuk menghadapi persaingan global.

Dari penerapan di atas, jelas bahwa matematika memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Dalam praktek pembelajaran matematika dianggap sebagai suatu pelajaran yang sulit. Pelajaran yang tidak menyenangkan, bahkan tidak sedikit siswa yang bersikap acuh terhadap pelajaran matematika. Selain itu bisa juga disebabkan oleh cara mengajar guru yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa.

Menurut Munandar (dalam Asrori 2004: 41) menyatakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan”

Untuk meningkatkan kreativitas siswa pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung hendaknya para siswa di dorong agar mampu mengembangkan suatu gagasan yang baru dan rasa ingin tahu yang tinggi serta sering mengajukan pertanyaan yang baik, maka dari itu untuk mewujudkannya. guru harus memiliki kemampuan untuk menggunakan model atau strategi yang tepat.

Setiap guru menginginkan proses pembelajaran yang dilaksanakannya menyenangkan dan berpusat pada siswa. Padahal matematika merupakan pelajaran yang membutuhkan kreativitas tinggi dan matematika itu memiliki peranan yang sangat banyak dalam kehidupan sehari-hari. Dan tujuan akhir dari semua proses itu adalah penguasaan konsep dan hasil belajar yang memuaskan. Namun hasil yang diharapkan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran itu justru rendah. Hal ini penulis nyatakan sesuai fakta-fakta yang ditemukan dilapangan yaitu dengan memperhatikan cara belajar siswa dalam kelas dalam menyelesaikan latihan-latihan yang diberikan guru, siswa hanya mengharapkan latihan itu diselesaikan guru.

Melalui strategi pembelajaran inkuiri ini dapat melatih siswa untuk menumbuhkan kemampuan berpikir mandiri dan siswa dilatih untuk memiliki kemampuan yang lebih baik dalam komunikasi, dan suasana belajar terasa lebih efektif, kerja kelompok dalam strategi ini dapat membangkitkan semangat siswa untuk memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat dan berbagi informasi dengan teman lainnya dalam membahas materi.

Rendahnya hasil belajar siswa lebih terlihat khususnya pada pokok bahasan kubus dan balok yang bersifat abstrak sehingga memerlukan visualisasi atau model-model pembelajaran yang relevan. Selain itu juga tidak menutup kemungkinan terhadap pokok bahasan lain yang diajarkan pada mata pelajaran matematika yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam suatu permasalahan matematika. Penggunaan

strategi pembelajaran inkuiri kreativitas matematika salah satu alternatif lain untuk dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah dengan melaksanakan strategi pembelajaran yang lebih cocok untuk diterapkan guru. Strategi pembelajaran yang sebaiknya diterapkan adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan nilai kreativitasnya. Salah satu alternatif yang ditempuh oleh guru dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa yaitu dengan strategi pembelajaran inkuiri.

Dalam penerapan strategi pembelajaran inkuiri diharapkan dapat berusaha mencari solusi yang sudah disiapkan sesuai hasil yang diinginkan. Dengan demikian siswa belajar matematika juga bisa lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, proses pembelajaran disekolah dengan penerapan strategi pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Paul (Hamalik, 2011: 172) membagi aktivitas belajar ke dalam 8 kelompok, yaitu: (1) Kegiatan-kegiatan visual, yang termasuk di dalam kegiatan visual diantaranya membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain. (2) Kegiatan-kegiatan lisan (oral), yang termasuk di dalamnya antara lain mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi. (3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan, yang termasuk di dalamnya antara lain mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio. (4) Kegiatan-kegiatan menulis, yang termasuk di dalamnya antara lain menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket. (5) Kegiatan-kegiatan menggambar, yang termasuk di dalamnya

antara lain menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola. (6) Kegiatan-kegiatan metrik, yang termasuk di dalamnya antara lain melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun. (7) Kegiatan-kegiatan mental, yang termasuk di dalamnya antara lain merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat, hubungan-hubungan dan membuat keputusan. (8) Kegiatan-kegiatan emosional, yang termasuk di dalamnya antara lain minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Dari penjelasan dari beberapa ahli tersebut terlihat bahwa aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan oleh seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran yang sifatnya tergantung pada sedikit banyaknya perubahan. Inkuiri adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan, yaitu pertanyaan-pertanyaan yang dapat dijawab dan mengantarkan pada pengujian dan eksplorasi bermakna.

Inkuiri adalah seni dan sains tentang mengajukan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang menghendaki pengamatan dan pengukuran, eksperimen, refleksi, dan pengakuan atas kekuatan-kekuatan dan kelemahan-kelemahan dari metode penyelidikan yang digunakan.

Menurut W Gulo (2002:84-85) Strategi pembelajaran inkuiri berarti rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analisis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

Ciri-ciri pembelajaran inkuiri menurut Sanjaya (2008:196-197) antara lain: (1) Menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan artinya, dalam pembelajaran inkuiri itu menempatkan sebagai subjek belajar. (2)

Seluruh aktivitas siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga dapat menumbuhkan sikap percaya diri. (3) Mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental.

Secara umum proses pembelajaran inkuiri menurut Sanjaya (2008:202-205) dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut: (a) Orientasi; (b) Merumuskan masalah; (c) Mengajukan hipotesis; (d) Mengumpulkan data; (e) Menguji hipotesis; (f) Merumuskan kesimpulan

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research (CAR)*. Sedangkan metode penelitian yang dilakukan adalah penerapan strategi pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran khususnya pada materi kubus dan balok.

Penelitian ini direncanakan sebanyak 2 siklus bertujuan untuk mencapai tujuan tersebut. Mekanisme ini melalui tahap-tahap sebagai berikut:

SIKLUS 1

1. Perencanaan

Persiapan yang dilakukan untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas, antara lain:

- a. RPP terdiri dari 2 set, dengan RPP untuk 3 kali pertemuan. Keenam RPP tersebut secara garis besar dijabarkan sebagai berikut: Membuat RPP (3 kali pertemuan). Alokasi yang digunakan 2 x 45 menit dengan sub pokok kubus dan balok. Penjabaran indikator kreativitas matematika siswa adalah (1) Mengenal dan menyebutkan bidang rusuk, diagonal bidang, bidang diagonal, diagonal ruang kubus dan balok; (2) Melukis kubus dan

balok. (3) Melukis jarring-jaring kubus, balok serta menghitung luas permukaan.

- b. Menyusun buku panduan guru (BPG) Dalam menyusun BPG guru menggunakan strategi pembelajaran inkuiri. Dimana guru dapat mengajukan pertanyaan atau mendorong siswa yang bersifat terbuka dan member peluang kepada siswa untuk mengarahkan diri mereka sendiri, dan mengatur lebih banyak pertanyaan lain.
- c. Membuat LKS (Lembar Kerja Siswa)
- d. Membuat tes kreativitas matematika siklus I

2. Pelaksanaan Tindakan

Yaitu tentang kreativitas siswa menerapkan prosedur penelitian dalam preoses belajar dengan strategi pembelajaran inkuiri, yaitu dengan menggunakan langkah-langkah pengajaran sebagai berikut: (a) Mengajukan pertanyaan atau pokok permasalahan. (b) Merumuskan hipotesis yaitu jawaban sementara atas pertanyaan atau solusi permasalahan. (c) Mengumpulkan data. (d) Menganalisis data. (e) Membuat kesimpulan.

3. Pengamatan/Observasi

Dalam penelitian tindakan kelas pengamatan dilaksanakan dengan beberapa aspek yang diamati adalah sebagai berikut: (1) Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran. Hasil/output dari tahap ini adalah hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran. (2) Melakukan pengamatan terhadap kegiatan guru dalam mengelola pembelajaran. Hasil/output dari tahap ini adalah hasil pengamatan terhadap pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. (3) Melakukan pengamatan terhadap respon siswa terhadap perangkat pembelajaran dan pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Hasil/output dari tahap ini adalah hasil pengamatan respon terhadap perangkat pembelajaran dan pengelolaan pembelajaran.

Hasil yang diperoleh pada tahap observasi adalah lembar pengamatan aktivitas aktif siswa, pengamatan pengelolaan pembelajaran dan respon siswa terhadap perangkat pembelajaran. Observasi dilakukan oleh guru Matematika SMP Negeri 4 Panyabungan.

4. Tahap Refleksi

Refleksi merupakan langkah untuk menganalisis hasil kerja siswa dan aktivitas guru. Analisis dilakukan untuk mengukur, baik kelebihan maupun kekurangan yang terdapat pada siklus I. Kemudian mendiskusikan hasil analisis bersama kolaborator untuk perbaikan pada pelaksanaan siklus berikutnya: (1) Terdapat 75% dari jumlah siswa yang mengikuti tes memiliki kreativitas minimal cukup; (2) Meningkatnya aktivitas siswa di dalam kelas yang disesuaikan dengan penerapan strategi pembelajaran inkuiri yang terlihat dari lembar observasi telah mencapai 80%; (3) Apabila tingkat kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran untuk tiap pertemuan mencapai kriteria minimal cukup baik.

SIKLUS 2

1. Perencanaan

Apabila pada tahapan refleksi siklus 1 secara klasikal siswa belum memiliki kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan komunikasi matematis maka dilaksanakan siklus 2 dimana dilakukan perubahan tindakan. Tindakan siklus 1 yaitu (1) pemilihan anggota kelompok asal dilakukan oleh guru berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus 1, (2) pemilihan anggota kelompok asal dilakukan oleh guru, (3) kelemahan proses pembelajaran pembelajaran strategi inkuiri pada siklus 1 yaitu siswa yang berkemampuan rendah hanya 3 (tiga) orang yang aktif dalam hal meminta bantuan terhadap kelompoknya, dan (4) siswa yang berkemampuan tinggi cenderung memberi bantuan tanpa penjelasan terhadap siswa berkemampuan rendah. Hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah RPP,

LAS, buku siswa, kelompok belajar pada siklus 2 yang berbeda dari kelompok pada siklus 1 dan rencana perbaikan tindakan siklus 2.

2. Tindakan

Tindakan pada siklus 2 yaitu guru melakukan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran strategi inkuiri, guru memberikan permasalahan untuk didiskusikan oleh setiap kelompok.

3. Observasi

Observasi dilakukan di dalam kelas, pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung. Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan siswa dan guru. Kegiatan siswa yang diamati adalah aktivitas siswa. Kegiatan guru yang diamati adalah pengelolaan pembelajaran oleh guru. Observasi dilakukan oleh guru matematika SMP Negeri 4 Panyabungan yang telah mempelajari pembelajaran strategi inkuiri. Hasil dari tahap ini adalah nilai lembar observasi aktivitas siswa dan pengelolaan pembelajaran.

4. Refleksi

Tahap ini dilakukan untuk menganalisa dan memberikan arti terhadap data yang diperoleh, memperjelas data, sehingga didapat kesimpulan dari tindakan yang dilakukan. Refleksi ini dilakukan untuk memberi kesimpulan apakah hipotesis tindakan tercapai atau tidak dan melihat kelemahan-kelemahan dan kelebihan-kelebihan yang terjadi pada siklus 2. Refleksi pada siklus 2 diharapkan agar kreativitas matematika siswa meningkat. Hasil dari tahap refleksi adalah keputusan siklus berlanjut atau berhenti. Siklus berhenti apabila secara klasikal siswa memiliki 75% ketuntasan terhadap kreativitas matematika siswa.

Rancangan Penelitian

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan Sumiati Arikunto menjadi

acuan dari berbagai model penelitian tindakan atau *action research*. Untuk mewujudkan harapan-harapan tersebut maka, penelitian tindakan itu dirancang dengan proses pengkajian berdaur (*cyclical*) yang terdiri dari 4 (empat) fase kegiatan yaitu: Perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Tes

Tes diberikan setelah pokok bahasan diajarkan. Tes terdiri dari soal bentuk essay yang disusun berdasarkan isi materi Kubus dan Balok sebanyak 10 butir soal dengan kriteria penilaian tertentu.

2. Observasi

Menggunakan lembar observasi untuk mengukur partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar.

Teknik Analisis Data

Analisis Data Kreativitas Matematika Siswa

Data yang diperoleh dari hasil tes kreativitas siswa melalui strategi pembelajaran inkuiri. Permasalahan dalam penelitian ini dilakukan langkah – langkah untuk menjawabnya, yaitu sebagai berikut: (1) Peneliti akan menggunakan tes awal siswa untuk mengetahui kreativitas siswa sebelum diberi tindakan, tujuannya untuk mengetahui kreativitas matematika siswa. (2) Setelah penerapan strategi pembelajaran inkuiri digunakan dalam pembelajaran pada materi kubus dan balok maka peneliti akan kembali memberikan tes disetiap akhir siklus, tujuannya untuk mengetahui kemampuan siswa dalam belajar matematika pada materi kubus dan balok.

Peneliti menggunakan rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari (dalam persen)

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Penguasaan 80% skor mentahnya adalah

$$= \frac{80}{100} \times 100 = 80$$

Penguasaan 65% skor mentahnya adalah

$$= \frac{65}{100} \times 100 = 65$$

Penguasaan 55% skor mentahnya adalah

$$= \frac{55}{100} \times 100 = 55$$

Selanjutnya berdasarkan bahasan-bahasan kriteria tersebut pedoman pengklasifikasian nilai sebagai berikut:

Tabel 1.
Pedoman Pengklasifikasian Nilai

No	Klasifikasi nilai	Pematokan nilai
1	Sangat baik	90-100
2	Baik	80-89
3	Cukup	70-79
4	Rendah	55-69
5	Sangat Rendah	0-54

Siklus ini berhenti apabila 85 % siswa mendapatkan klasifikasi minimal “CUKUP” dari keseluruhan siswa yang mengikuti tes. Apabila kriteria di atas belum terpenuhi maka perlu diadakan tindakan lanjutan sampai kriteria di atas terpenuhi.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Deskripsi Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Hasil Tes Kreativitas Matematika Siswa

Siklus I merupakan pembelajaran mata pelajaran matematika dengan pokok bahasan Kubus dan Balok dengan strategi pembelajaran inkuiri. Siklus I dilaksanakan tiga kali pertemuan.

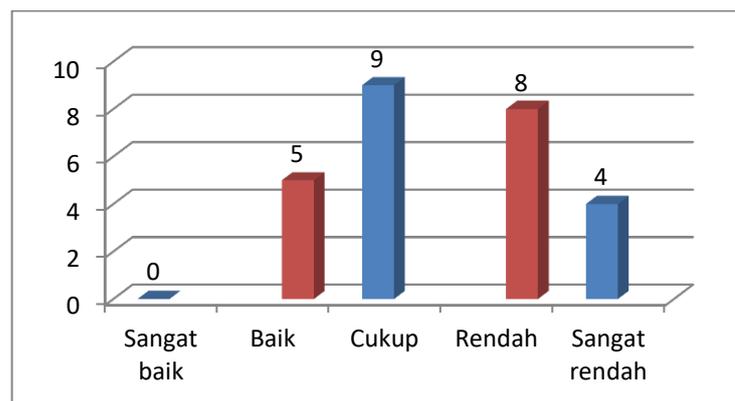
Secara kuantitatif, tingkat pemahaman konsep siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2.
Hasil Tes Kreativitas Matematika Siswa Siklus I

No.	Interval Nilai	Jumlah Siswa (orang)	Persentase (%)	Kategori Penilaian
1	90 – 100	0	0,00	Sangat Baik
2	80 – 89	5	19,23	Baik
3	70 – 79	9	34,62	Cukup
4	55 – 69	8	30,76	Rendah
5	0 – 54	4	15,39	Sangat Rendah
Total		26	100	

Dari tabel di atas diperoleh 5 siswa atau 19,23% yang kreativitasnya berada pada kategori "tinggi", 9 siswa atau 34,62% berada pada kategori "cukup", 8 siswa atau 30,76% berada pada kategori "rendah" dan pada kategori "sangat rendah" 4 siswa atau 15,39%. Bila ditinjau dari nilai rata-rata tes kreativitas siswa, maka terdapat peningkatan dibandingkan dengan nilai rata-rata pretes. Namun peningkatan ini belum signifikan,

karena jumlah siswa yang memperoleh kategori minimal cukup adalah 14 orang siswa atau 53,85% dari 26 siswa yang mengikuti tes, sementara kriteria yang ditetapkan adalah terdapat minimal 80% siswa harus memiliki tingkat kreativitas pada kategori "cukup". Untuk lebih jelasnya dapat dicermati gambar tingkat kreativitas siswa pada siklus I berikut :



Gambar. 1
Grafik Kreativitas siswa Siklus 1

Dari grafik di atas dapat dilihat kreativitas matematika siswa. Diharapkan pada kategori penilaian "sangat tinggi, tinggi, dan cukup" diharapkan adanya peningkatan jumlah siswa yang signifikan pada siklus berikutnya. Sedangkan untuk kategori penilaian "rendah dan sangat rendah" dilakukan upaya semaksimal mungkin untuk

menekan jumlah siswa, sehingga terjadi penurunan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Seperti siklus I, siklus II ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Hasil Tes Kreativitas Siswa

Pelaksanaan tindakan siklus II merupakan lanjutan kegiatan dari siklus I. Tindakan pada siklus ini adalah usaha untuk meningkatkan kreativitas matematika siswa. Selain itu, tindakan ini juga berusaha untuk

menjadikan proses pembelajaran berlangsung secara efektif.

Secara kuantitatif, tingkat kreativitas matematika siswa pada tes kreativitas matematika siswa pada Siklus II dapat dilihat pada tabel 3

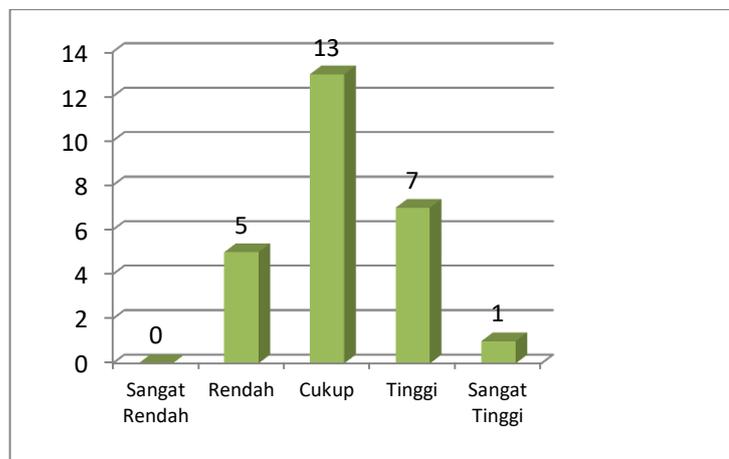
Tabel 3
Hasil Kreativitas Matematika Siswa Siklus II

No.	Interval Nilai	Jumlah Siswa (orang)	Persentasi (%)	Kategori Penilaian
1	90 – 100	1	3,84	Sangat Baik
2	80 – 89	7	26,93	Baik
3	70 – 79	13	50	Cukup
4	55 – 69	5	19,23	Rendah
5	0 – 54	0	0,00	Sangat Rendah
Total		26	100	

Dari tabel di atas diperoleh 1 siswa atau 3,84% yang tingkat kreativitasnya berada pada kategori “sangat baik”, 7 siswa atau 26,93% pada kategori “baik”, 13 siswa atau 50% pada kategori “cukup”, dan 5 siswa atau 19,23% pada kategori “sangat rendah”. Secara klasikal tingkat kreativitas siswa adalah 80,77%, sehingga terjadi peningkatan rata – rata kreativitas matematika. siswa sebesar 26,92%. Pada siklus II jumlah siswa yang memperoleh kategori minimal cukup

sebanyak 21 orang siswa dari 26 siswa yang mengikuti tes atau tingkat kreativitas matematika siswa secara klasikal adalah 80,77%. Tingkat kreativitas matematika siswa yang direncanakan yaitu minimal 80% telah terpenuhi. Maka penelitian ini berhenti pada siklus II.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari diagram tingkat pemahaman konsep pada siklus II berikut ini :



Gambar 3.2
Grafik Kreativitas Siklus II

Berdasarkan grafik di atas pada kategori “rendah” dan “sangat rendah” terjadi penurunan dibandingkan hasil tingkat

kreativitas matematika siklus I. Dimana pada kategori “sangat rendah” pada siklus I berjumlah 4 orang dan pada siklus II tidak

ada siswa yang berada pada kategori “sangat rendah”. Dan pada kategori ”tinggi” dan “cukup” terjadi peningkatan yaitu kategori “sangat tinggi ” 1 siswa dan kategori 7 siswa, sedangkan kategori “cukup” dari 9 siswa menjadi 13 siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ali, Muhammad. (2009) *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2009) *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta
- B.Suryosubroto. (2009) *Proses Belajar Mengajar Disekolah*, Jakarta : PT.Rineka Cipta.
- Daryanto. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. (2010), *Belajar dan Mengajar*. Bandung : CV. Yrama Widya.
- Depdiknas. (2007). *Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta
- Dimiyati, Mudjiono. (2009) *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Gulo W. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Gamedia.
- Hamalik, Oemar. (2011) *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Bumi Aksara
- Hamzah. (2010) *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Munandar, Utami. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nurkencana, Wayan dan Sumartana. (1986). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Pramudya, Ahmad. (2006), *Menumbuhkan Kematangan Berpikir*. Jakarta: Edsa Mahkota