PENGGUNAAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF MATERI DEBIT SISWA KELAS V MI AL HIDAYAH MARGOREJO SURABAYA

SKRIPSI

Oleh:
WENI MARINA
NIM. D97216090

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PGMI
JANUARI 2020

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Weni Marina
NIM	: D97216090
Jurusan/Program Studi	: Pendidikan Dasar Islam / PGMI
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa PTK ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atau perbuatan tersebut.

Surabaya, 24 Desember 2019

Yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL
CA1C0AHF199190704
6000
ENAM RIBU RUPIAH

(Weni Marina)

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh :

Nama : Weni Marina

NIM : D97216090

Judul : PENGGUNAAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF MATERI DEBIT SISWA KELAS V MI AL HIDAYAH MARGOREJO SURABAYA

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan:

Surabaya, 26 Desember 2019

Pembimbing I	Pembimbing II
Wahyuniati, M.Si	Dr. Nur Wakhidah, M.Si
NIP. 198504292011012010	NIP. 197212152002122002

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Weni Marina ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Surabaya, 26 Desember 2019
Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag, M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I,

Dr. H. Munawir, M.Ag
NIP. 196508011992031005

Penguji II,

Drs. Nadlir, M.Pd.I
NIP. 196807221996031002

Penguji III,

Wahyuniati, M.Si
NIP. 198504292011012010

Penguji IV,

Dr. Nur Wakhidah, M.Si
NIP. 197212152002122002

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Weni Marina
NIM : D97216090
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/PGMI
E-mail address : wenimarinna@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
Penggunaan Media Konkret Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Materi Debit Siswa Kelas V MI Al Hidayah Margorejo Surabaya

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 27 Desember 2019

Penulis

Weni Marina

ABSTRAK

Marina, Weni. 2019. Penggunaan Media Konkret Unuk Penggunaan Media Konkret Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Materi Debit Siswa Kelas V Mi Al Hidayah Margorejo Surabaya. Pembimbing I: **Wahyuniati, M.Si** dan Pembimbing II: **Dr. Nur Wakhidah, M.Si**

Kata kunci: Media Konkret, Keterampilan Berpikir Kreatif, Materi Debit

Rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran matematika materi debit kelas V MI Al Hidayah Surabaya melatar belakangi penelitian ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V bahwa pembelajaran matematika selama ini jarang menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar. Sehingga peneliti melakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media konkret.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk: 1) mengetahui bagaimana penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif materi debit siswa kelas V MI Al Hidayah Surabaya. 2) mengetahui bagaimana peningkatan keterampilan berpikir kreatif materi debit siswa kelas V MI Al Hidayah Surabaya menggunakan media konkret.

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Taggart yang telah dilaksanakan selama dua siklus. Setiap siklus terdiri perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V MI Al Hidayah Surabaya. Teknik pengumpulan data terdiri observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes keterampilan berpikir kreatif. Instrumen penelitian terdiri lembar aktivitas guru, lembar aktivitas siswa dan guru, pedoman wawancara siswa dan guru, rubrik tes keterampilan berpikir kreatif, dan rubrik penilaian keterampilan berpikir kreatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif sudah benar sesuai teori-teori dibuktikan dari nilai aktivitas belajar siswa dari siklus I diperoleh 76,5 meningkat pada siklus II menjadi 90,3. Dan nilai aktivitas guru pada siklus I diperoleh 82,75 meningkat pada siklus II menjadi 95,1. 2) Dalam peningkatan hasil keterampilan berpikir kreatif siswa semakin meningkat dibuktikan nilai rata-rata pada siklus I diperoleh 70,2 dengan persentase 45,4% atau 5 siswa yang tuntas. Dan meningkat pada siklus II menjadi nilai rata-rata 92 dengan persentase 91% atau 10 siswa yang tuntas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

		Halaman
HALAMAN SAMPUL		i
HALAMAN JUDUL		ii
HALAMAN MOTTO		iii
HALAMAN PERSEMBAHAN		iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI		v
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI		vi
ABSTRAK		vii
KATA PENGANTAR		viii
DAFTAR ISI		x
DAFTAR TABEL		xii
DAFTAR GAMBAR		xiii
DAFTAR RUMUS		xiv
DAFTAR DIAGRAM		xv
BAB I PENDAHULUAN		
A.	Latar Belakang	1
B.	Rumusan Masalah	10
C.	Tindakan Yang Dipilih	10
D.	Tujuan Penelitian	12
E.	Lingkup Penelitian	12
F.	Signifikasi Penelitian	13
BAB II KAJIAN TEORI		
A.	Media Pembelajaran	15
	1. Media Pembelajaran	15
	2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	17
	3. Media Konkret	19
	4. Penggunaan Media Konkret	20
B.	Keterampilan Berpikir Kreatif	22
	1. Keterampilan	22
	2. Berpikir Kreatif	25
	3. Faktor-Faktor Berpikir Kreatif	27
	4. Indikator Berpikir Kreatif	28
	5. KKM Keterampilan Berpikir Kreatif	30
C.	Materi Matematika MI	31
	1. Ruang Lingkup Matematika MI	31
	2. Materi Kapasitas / Debit	33
BAB III PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS		
A.	Metode Penelitian	36
	1. Rencana	38
	2. Tindakan	39
	3. Pengamatan	39

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Refleksi 39
B. *Setting* Penelitian Dan Karakterisitik Subyek Penelitian 40
1. *Setting* Penelitian 40
2. Karakteristik Subyek Penelitian 41
C. Variabel Yang Diselidiki 41
1. Variabel Input 41
2. Variabel Proses 42
3. Variabel Output 42
D. Rencana Tindakan 42
1. Siklus I 43
2. Siklus II 44
E. Data Dan Cara Pengumpulannya 46
1. Data 46
2. Teknik Pengumpulan Data 48
F. Indikator Kinerja 55
G. Tim Peneliti Dan Tugasnya 56

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 58
B. Pembahasan 86
1. Penggunaan media konkret 86
2. Peningkatan keterampilan berpikir kreatif 88

BAB V PENUTUP

A. Simpulan 91
B. Saran 92

DAFTAR PUSTAKA
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN
LAMPIRAN-LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kata Kerja Operasional Psikomotorik	24
Tabel 2.2 KKM Keterampilan Berpikir Kreatif.....	31
Tabel 3.1 Data dan Sumber Data	47
Tabel 3.2 KKM Keterampilan Berpikir Kreatif.....	51
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penskoran Keterampilan Berpikir Kreatif..	51
Tabel 3.4 Instrumen Butir Soal	52
Tabel 3.5 Kriteria Persentase Keterampilan Berpikir Kreatif.....	54
Tabel 3.6 Kriteria Nilai Observasi Siswa.....	55
Tabel 3.7 Kriteria Nilai Observasi Guru	55
Tabel 4.1 Skor Aktivitas Siswa Siklus I.....	66
Tabel 4.2 Skor Aktivitas Guru Siklus I.....	68
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Keterampilan Berpikir Kreatif Siklus I	71
Tabel 4.4 Hasil Refleksi Siklus I.....	73
Tabel 4.5 Skor Aktivitas Siswa Siklus II	80
Tabel 4.6 Skor Aktivitas Guru Siklus II.....	82
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Keterampilan Berpikir Kreatif Siklus II	85

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Botol Mineral 2
Gambar 3.1 Siklus PTK Menurut Kemmis & Mc Taggart 37
Gambar 4.1 Peneliti Menunjukkan Media Botol Kepada Siswa..... 63
Gambar 4.2 Siswa Melakukan Praktik Materi Debit pada Siklus I 64
Gambar 4.3 Lembar Kerja Siswa Kelompok B Siklus I 65
Gambar 4.4 Lembar Kerja Siswa Kelompok A Siklus I..... 65
Gambar 4.5 Siswa Mendemonstrasikan Media pada Siklus II 78
Gambar 4.6 Peneliti Menjelaskan Materi pada Siklus II 78
Gambar 4.7 Siswa Menghitung Data Sesuai Perintah LKS pada Siklus II. 79

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR RUMUS

Halaman
Rumus 2.1 Debit 34
Rumus 3.1 Nilai Keterampilan Berpikir Kreatif 50
Rumus 3.2 Persentase Keterampilan Berpikir Kreatif 53
Rumus 3.3 Rata-Rata Nilai Keterampilan Berpikir Kreatif 54
Rumus 3.4 Nilai Observasi Siswa 55
Rumus 3.5 Nilai Observasi Guru 55

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR DIAGRAM

Halaman

Diagram 2.1 Ruang Lingkup Materi MI 33

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
Lampiran 3 Kartu Bimbingan Skripsi
Lampiran 4 Lembar Validasi RPP
Lampiran 5 Lembar Validasi Aktivitas Guru
Lampiran 6 Lembar Validasi Aktivitas Siswa
Lampiran 7 Lembar Validasi Media Pembelajaran
Lampiran 8 Lembar Validasi Butir Soal
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I
Lampiran 10 Hasil Lembar Penilaian Siklus I
Lampiran 11 Hasil Lembar Aktivitas Guru Siklus I
Lampiran 12 Hasil Lembar Aktivitas Siswa Siklus I
Lampiran 13 Hasil Lembar Wawancara Guru Siklus I
Lampiran 14 Hasil Lembar Wawancara Siswa Siklus I
Lampiran 15 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II
Lampiran 16 Hasil Lembar Penilaian Siklus II
Lampiran 17 Hasil Lembar Aktivitas Guru Siklus II
Lampiran 18 Hasil Lembar Aktivitas Siswa Siklus II
Lampiran 19 Hasil Lembar Wawancara Guru Siklus II
Lampiran 20 Hasil Lembar Wawancara Siswa Siklus II
Lampiran 21 Dokumentasi Gambar Penelitian
Lampiran 22 Kunci LKS Siklus I
Lampiran 23 Kunci LKS Siklus II

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengetahuan yang bisa dilakukan pada kehidupan nyata contohnya adalah matematika. Ilmu matematika mampu menjadikan manusia untuk meningkatkan kemampuan diri memahami dan mampu menyelesaikan masalah yang dijalani pada kehidupan nyata. Matematika sudah dipelajari sejak kecil tingkat kanak-kanak dalam materi penjumlahan atau pengurangan. Peristiwa tersebut menyatakan bahwa matematika sangat bermanfaat dalam tingkat ke jenjang selanjutnya. Semakin tingkat jenjang seperti Sekolah Dasar ilmu matematika dihubungkan pada kehidupan sehari-hari. Dengan adanya dihubungkan pada kehidupan nyata, matematika bermanfaat dalam pengembangan keterampilan siswa baik perhitungan, pemahaman, penyampaian dan penyimpulan. Maka, matematika perlu dikuasai konsep rumus yang benar tanpa adanya kekeliruan dalam memahami. Agar tidak menimbulkan kekeliruan dalam konsep.

Pada pembelajaran matematika SD/MI saat mengembangkan kemampuan dan kreatifitas siswa, maka guru harusnya dapat membuat suasana di dalam kelas menjadi efektif dan efisien yang menyesuaikan kurikulum dan kemampuan siswa. Ketika saat pengajaran pelajaran matematika, guru hendaknya mengenal keahlian dimiliki setiap siswa yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbeda-beda.[1] Pada kurikulum 2013 mengusahakan untuk meningkatkan 4 aspek kepada siswa yakni afektif (sikap), sosial, kognitif (pengetahuan), dan psikomotorik (keterampilan). Salah satu aspek yang diambil adalah psikomotorik (keterampilan). Dalam aspek keterampilan mengharapkan menjadi lulusan yang kreatif. Dengan keahlian berpikir kreatif melalui pembelajaran pendidikan menghadapi masa depan. Kemampuan menyelesaikan masalah sangat berguna sebab bentuk permasalahan selalu muncul pada kehidupan termasuk siswa yang masih sekolah, siswa dapat menemukan masalah di sekolah contohnya menentukan judul karangan, menentukan penyelesaian dalam matematika, dan menemukan bahan untuk observasi.[2]

Pada pelajaran matematika, siswa perlu memahami setiap konsep yang abstrak dengan cara memberikan penekanan, agar dapat diingat siswa dalam ingatan serta tindakannya. Maka dalam pembelajaran matematika ini perlu adanya belajar perbuatan dan penjelasan, tidak hanya hafalan yang akan sebentar dilupakan oleh siswa.[3] Melainkan penerapan konsep yang dapat dipelajari siswa agar mudah diingat dan dipahami.

Pengembangan keterampilan berpikir kreatif dalam pendidikan sangat penting dengan kaitannya membentuk siswa berpikir cemerlang seperti dapat menjawab segala permasalahan dalam kehidupan nyata juga

---

[1] Laksimi, Skripsi *Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VI di MIN 2 Bandar Lampung* (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2017), 2.

[2] Luthfiyah Nurlaela dan Euis Ismayati, *Strategi Belajar Berpikir Kreatif* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2015), 51.

[3] Heruman, *Model Pembelajaran Matematika* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyampaikan pendapat yang logis. Keahlian berpikir kreatif siswa secara matematis masih mengalami kekurangan untuk mendapatkan sebuah perhatian dari pendidikan. Pembelajaran matematika masih menekankan pada pemahaman.

Pelajaran yang berguna serta berperan pada kehidupan nyata merupakan matematika. Matematika adalah alat sebagai pengembangan cara berpikir seseorang. Matematika tidak hanya diajarkan untuk memahami melainkan membentuk pola pikir dan nalar untuk menyelesaikan masalah yang logis, sistematik, kreatif, percaya diri pada matematikanya. Penjelasan tersebut bahwa mempelajari matematika dapat meningkatkan kualitas manusia. Matematika dikenal sebagai metode berpikir dan menalar, mengenal simbol dan menerapkan. Dengan belajar matematika akan terlatih sambil menggunakan akal berpikir.

Dilakukannya observasi bentuk wawancara dengan wali kelas V pelajaran matematika di MI Al Hidayah Surabaya, ibu Lina menyatakan bahwa pada kegiatan belajar mengajar beliau memiliki banyak permasalahan pada peserta didik. Permasalahan-permasalahan tersebut misalnya lambatnya daya tangkap belajar siswa, siswa malas belajar dan siswa belajar masih pasif tanpa adanya praktik pada kehidupan sehari-hari. Peristiwa tersebut sangat mempengaruhi pada pembelajaran matematika. Hal itu terjadi ketika peneliti melakukan observasi di MI Al Hidayah Surabaya kelas V. Guru mengevaluasi bahwa banyak siswa mengalami kesulitan saat mengerjakan soal matematika yang diberikan. Nilai KKM

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang di tetapkan guru yakni 75. Selain melakukan observasi di lapangan, peneliti menuliskan dan mengumpulkan data-data dari respon guru terkait masalah di kelas. Terbahas dari masalah pada materi debit. Jumlah siswa kelas V terdapat 11 siswa. Bu Lina selaku guru kelas V menyatakan hanya 1 siswa yang mampu di bidang pelajaran apapun baik dari sikap, sosial, pengetahuan maupun keterampilan, atau 9,09% yang tuntas keterampilan berpikir kreatif. Selain siswa tersebut kemampuan keterampilan berpikir kreatif masih rendah dengan meminta bantuan kepada guru cara menyelesaikannya, apalagi pada bidang matematika. Dari aspek pengetahuan siswa sudah memiliki pengalaman, akan tetapi mudah dilupakan siswa. Siswa jarang melakukan penerapan dalam matematika pada semua materi kecuali bangun ruang, seperti membuat jaring-jaring. Untuk materi pengukuran kecepatan atau debit, siswa kesulitan mengingatnya padahal materi tersebut ringkas.[4] Kegiatan observasi ini dilaksanakan pada tanggal 19 September 2019. Di dalam pembelajaran, guru sudah melaksanakan strategi belajar yang baik, memberikan bimbingan selalu, juga mendorong semangat siswa.

Pembelajaran matematika yang biasa digunakan oleh guru merupakan pembelajaran langsung. Pembelajaran yang dimulai dengan mengawali guru menjelaskan materi, menanyakan siswa terkait tingkat pemahaman siswa, memberikan contoh soal, diberikan latihan soal kemudian diberikan tugas lanjutan. Dengan kegiatan pembelajaran tersebut, siswa belum maksimal

[4] Maulina Witari, Guru Kelas V MI Al Hidayah Surabaya, Wawancara Pribadi, Surabaya, 19 September 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memperoleh pelajaran dengan baik. Siswa hanya mendengarkan dan menulis, maka dapat menyebabkan siswa belum memahami materi atau mudah dilupakan.

Pengembangan dalam keterampilan berpikir kreatif adalah salah satu hal penting di pelajaran matematika. Tetapi, di madrasah kenyataannya siswa belum memperoleh kesempatan untuk mengembangkan berpikir kreatifnya karena waktu yanng singkat. Atau pembelajarannya ditekankan pada mengerjakan soal saja. Sedangkan dengan pemikiran yang kreatif mengharuskan siswa menunjukkan lebih dari satu pendapat pada persoalan masalah dan itu jarang dilakukan oleh siswa. Maka keterampilan berpikir kreatif siswa belum berkembang.

Di kelas juga pembelajaran matematika guru belum menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, tidak menggunakan media tambahan sebagai pendukung. Siswa hanya menangkap materi dengan mendengar, tidak mengasah otak dengan berpikir kreatif. Harusnya siswa belajar bisa menyampaikan pendapat atas pemikiran untuk mendapatkan jawaban secara lancar, fleksibel, orisinalitas, dan elaborasi.[5]

Ahmad menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar seperti dapat menjelaskan ilmu matematika, membuat penalaran, membuat bukti secara konsep matematika, mampu menyelesaikan masalah dengan konsep matematika dan mampu membuat

[5] Nuraprilliani, Skripsi *Efektifitas Strategi Pemecahan Masalah Polya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa di Kelas V MI Al Mursyidiyyah* (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2014), 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

solusi yang didapat, serta menerapkan penyelesaian masalah keseharian yang berhubungan dengan konsep matematika.[6]

Pentingnya melihat perkembangan siswa memahami pelajaran matematika, maka diperlukannya tindakan dari guru untuk menciptakan tercapainya pembelajaran seperti menggunakan media pembelajaran yang tepat agar dapat mendorong siswa untuk mengkomunikasikan penalarannya yang kreatif, menyampaikan jawaban sesuai konsep, serta mampu bereksplorasi di kehidupan sehari-hari.

Dari permasalahan di atas, peneliti mencari sumber penyelesaian dari beberapa peneliti sebelumnya terkait materi debit pelajaran matematika. Seperti disampaikan oleh skripsi Siamsih Nurwidayanti materi debit dengan menggunakan media konkret atau botol data penelitiannya meningkat sebesar 86,21% atau 25 dari 29 siswa lulus dalam hasil belajar.[7] Serta jurnal dari Iswahyudi dan Solichatus, menggunakan media botol yang berbeda mampu meningkatkan target hasil belajar siswa 89% atau 25 dari 28 siswa lulus ketuntasan hasil belajar.[8] Dengan kedua peneliti sebelumnya sudah melakukan tindakan yang menghasilkan penelitian lebih baik. Maka dari perbedaan peneliti sebelumnya, peneliti mengambil penelitian penggunaan media konkret untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif materi debit siswa kelas V MI Al Hidayah Surabaya.

---

[6] Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 190.

[7] Siamsih Nurwidayanti, Skripsi *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) Untuk Siswa Kelas V SDN Malangrejo Ngemplak Tahun Pelajaran 2011/2012* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), 89.

[8] Iswahyudi Joko Suprayitno dan Solichatus, *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Debit Air Menggunakan Model Group Investigation,* ISBN: 978-602-61599-6-0 (Semarang: Universitas Muhammadiyah Semarang, 2016), 430.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan ditemukannya data permasalahan dalam kelas, peneliti membuat penyelesaian mampu meningkatkan kemampuan siswa kelas V MI Al Hidayah Surabaya yang memperoleh hasil minimum atau belum semua tuntas dalam belajar terhadap keterampilan berpikir kreatif. Peneliti membuat rancangan dengan bantuan media yang berkaitan dengan materi debit air yakni media konkret atau media nyata yang mudah ditemukan dimanapun seperti botol mineral berbagai bentuk isi volumenya. Dengan media tersebut tergambarkan oleh peneliti dibuat sebagai alat bantu belajar siswa yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan belajar dan bertindak, juga mampu menyampaikan secara benar sesuai dengan konsep. Materi yang dibantu dengan media diambil dari buku siswa dan buku guru, agar sesuai dengan pembahasan. Peneliti berharap dengan solusi seperti itu, tingkat ketrampilan berpikir kreatif siswa semakin baik, target peneliti 9 dari 11 siswa mampu memenuhi kriteria KKM.

Dengan pembelajaran yang menarik bisa memperoleh pengalaman belajar yang nyata, dan membuat siswa semangat. Media konkret mendukung belajar siswa dalam penerapan secara nyata, dengan menerapkan media siswa memiliki belajar secara kreatif. Mampu menyimpulkan masalah, mengungkapkan alasan yang kuat sesuai apa yang siswa pelajari, mampu memahami materi yang disampaikan dan tidak mudah dilupakan.

Tujuan dari menggunakan media pembelajaran agar penyajian menjadi lebih efektif, mengikutsertakan siswa dalam belajar, membentuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mental siswa menjadi pemberani dalam menyampaikan pendapat melalui media, dan menjadikan pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan.[9] Penjelasan media konkret adalah benda-benda yang berwujud nyata, mudah ditemukan pada kehidupan nyata, bisa dilihat dan dipegang, benda yang bentuk tiga dimensi, dan menarik perhatian siswa. Jadi media konkret yang dapat membantu guru dalam mendukung materi pelajaran yang terkait dengan harga yang terjangkau.[10]

Belajar dengan pengalaman nyata mengikutsertakan siswa untuk belajar dengan baik, baik fisik maupun inderanya. Hal tersebut bagi siswa dapat memudahkan dalam mengenal konsep debit yang bersifat praktis dan menyenangkan, karena pembelajaran yang diterima oleh siswa bersifat nyata dan benda konkret cocok untuk belajar yang praktis bagi siswa.

Alasan memilih media konkret sebagai alat bantu belajar siswa kelas V materi debit adalah adanya dengan penggunaan media benda konkret seperti botol yang memiliki volume berbeda-beda kemudian akan terisi dengan air dan diberikan penghitung waktu, maka siswa akan memiliki pengalaman belajar secara nyata. Siswa bisa melihat secara langsung benda yang diperagakan dan mudah ditemukan maka dapat memudahkan mengenal debit secara nyata. Siswa juga bisa melakukan atau menyentuh benda yang sedang dipelajari, maksudnya adalah siswa dapat mengisi air ke dalam botol yang berbeda volumenya dan menghitung debit sesuai materi

[9] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali, 2009), 21.
[10] Priyo Ardiyanto, Skripsi *Penggunaan Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan pada Siswa Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III di SLB Insan Mandiri Dlingo Bantul* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

debit. Dengan menggunakan benda konkret siswa memiliki pengalaman secara nyata.

Berpikir kreatif dapat menekankan pada pengalaman belajar siswa matematika saat menggunakan media benda konkret seperti botol pada penelitian ini berharap mampu memenuhi target mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa materi debit kelas V MI Al Hidayah Surabaya. Peneliti tertarik ingin melihat sejauh mana hasil pencapaian keterampilan berpikir kreatif dengan media konkret yang diharapkan. Contohnya ketika mengerjakan soal ditekankan pada banyaknya cara dan jawaban yang benar sesuai indikator terperinci dan banyaknya menyampaikan sebab akibat untuk menyelesaikan masalah yang termasuk indikator berpikir kreatif yakni keluwesan atau kelenturan. Keahlian berpikir kreatif matematika berguna untuk menganalisis masalah dari berbagai pandangan, menyelesaikan dengan banyak jawaban, juga menciptakan ide-ide yang kreatif banyak pendapat. Dengan harapan peneliti berhasil meningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa yang dituangkan dalam judul penelitian "Penggunaan Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Materi Debit Siswa Kelas V MI Al Hidayah Surabaya".

B. Rumusan Masalah

Menurut kajian informasi yang diperoleh, peneliti merumuskan permasalahan, seperti:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Bagaimana penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif materi debit siswa kelas V MI Al Hidayah Surabaya?
2. Bagaimana peningkatan media benda konkret untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif materi debit siswa kelas V MI Al Hidayah Surabaya?

C. Tindakan Yang Dipilih

Menurut masalah-masalah yang terjadi siswa kelas V MI Al Hidayah Surabaya, dibutuhkan perbaikan tindakan kelas pada pelajaran matematika materi debit. Tindakan yang dipilh pada penelitian ini yaitu dengan menerapkan media konkret untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V materi debit.

Dilihat dari hasil observasi bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa masih kurang dan membutuhkan bantuan media konkret sebagai penyampaian materi agar siswa kelas V MI Al Hidayah Surabaya mampu menyampaikan pendapat dengan berpikir kreatif sesuai konsep, tindakan ini dipilh karena:

1. Tujuan

   Media konkret ini dapat membuat aktivitas pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan sehingga di dalam kelas suasana tidak menjadi pasif, siswa belajar dengan penjelasan dan perbuatan. Selain belajar dan melakukan maka pelajaran akan mudah diingat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

maka siswa merasakan ketidak bosanan dengan pelajaran, disebabkan adanya pengalaman yang nyata didalamnya sehingga siswa lebih mudah untuk mengenal pelajaran debit.

2. Karakteristik Siswa

Karakter siswa kelas V pada MI Al Hidayah Surabaya di dalam kelas terlalu pasif dikarenakan mereka belajar, menulis, dan mengerjakan soal. Maka dari itu peneliti memilih media konkret untuk bisa diterapkan kelas V, karena mengetahui karakter siswa tersebut, media konkret ini siswa akan melakukan pengalaman sehari-hari sekaligus belajar sehingga siswa bisa aktif dalam pembelajaran.

3. Karakteristik Materi

Peneliti menggunakan media konkret karena sebelumnya sudah pernah di teliti oleh peneliti terdahulu, akan tetapi dalam tema yang berbeda. Peneliti sebelumnya untuk meningkatkan hasil belajar, sedangkan peneliti akan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada siswa. Peneliti melakukan penelitian bermuatan penelitian tindakan kelas, dimana guru mengadakan refleksi terhadap rencana yang dibuat dari siklus I ke siklus selanjutnya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. Peneliti juga ingin mendeskripsikan bahwa penggunaan media konkret ini cocok untuk memberikan semangat untuk peserta didik dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa di kelas. Permasalahan di dalam kelas sesuai dengan pembahasan di bangku kuliah pendidikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah diambil dari rumusan masalah yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif materi debit siswa kelas V MI Al Hidayah Surabaya.
2. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan media benda konkret untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif materi debit siswa kelas V MI Al Hidayah Surabaya.

E. Lingkup Penelitian

Penelitian ini didasari oleh permasalahan pada pembelajaran yang terjadi di MI Al Hidayah Surabaya. Supaya penelitian bisa terfokus pada tujuan yang ditargetkan, maka peneliti tersebut memberikan pengkajian sebagai berikut:

1. Subyek Penelitian

   Dalam penelitian ini subyek yang akan diteliti adalah siswa kelas V MI Al Hidayah Surabaya dengan berjumlah 11 siswa terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

2. Implementasi Penelitian

   Pada penelitian ini implementasi yang digunakan adalah Penggunaan Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterampilan Berpikir Kreatif Materi Debit Siswa Kelas V MI Al Hidayah Surabaya.

3. Kompetensi Inti (KI) yang diteliti:

   4 Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

4. Kompetensi Dasar dan Indikator yang diteliti:

   Kompetensi Dasar

   4.3 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan, debit)

5. Indikator yang diteliti :

   4.3.1 Menganalisis dari pemecahan masalah materi debit.

   4.3.2 Menganalisis kesimpulan gagasan dari kegiatan praktik debit.

F. Signifikasi Penelitian

Signifikansi penelitian ini dapat dibedakan atas manfaat teoritis dan praktis antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

   Hasil penelitian dengan media konkret materi debit diharapkan dapat berbagi informasi untuk memperbaiki pada keterampilan berpikir kreatif pembelajaran matematika.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Memberikan pengalaman dan wawasan baru bagi guru kelas di MI/SD tentang media konkret sebagai alternatif dalam mengajar yang tepat pada pembelajaran matematika materi debit.

b. Bagi siswa

Memberikan pengalaman belajar yang baru, menyenangkan dan dapat memberikan pembelajaran kreatif sehingga siswa dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif kemampuan akademiknya.

c. Bagi calon pendidikan

Memberikan penyelesaian permasalahan tentang penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V materi debit.

d. Bagi Peneliti

Memberkan informasi kepada mahasiswa dalam melaksanakan pelajaran khususnya pelajaran matematika materi debit dengan menggunakan media konkret untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Media Pembelajaran

Menurut bahasa latin, media dari kata *medius* artinya tengah atau perantara. Karena pengartiannya perantara yang berada di posisi tengah. Maka medius mengartikan penghubung sebagai penyalur sesuatu dari satu ke yang lainnya.[11] Secara makna asli (harfiah) media memiliki arti "perantara" atau "pengantar". Media merupakan penyaluran informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan keminatan oleh siswa.[12] Pembelajaran adalah program atau kegiatan yang membutuhkan sebuah rancangan yang matang serta melaksanakan kegiatan melibatkan siswa dan guru yang mempelajari materi satu dengan lain untuk mencapai kompetensi. Rancangan suatu pembelajaran disebut juga dengan RPP atau panduan guru dalam melaksanakan pembelajaran.[13]

Jadi, kesimpulan dari penjelasan di atas bahwa media pembelajaran merupakan penyaluran tentang sumber belajar untuk pengajaran oleh guru juga ditawarkan kepada siswa sebagai sumber belajar.

---

[11] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada (GP) Press, 2008), 6.
[12] Asnawir dan M. Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11.
[13] Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Yudhi mengatakan ada beberapa fungsi media pembelajaran yang dapat diterima yaitu:

a. Media pembelajaran sebagai sumber belajar, maksudnya sebagai penyalur, penghubung atau penyampai. Atau kata lain memberikan pengalaman informasi yang sangat luas, selain dari seorang guru. Media juga dapat sebagai sumber belajar, contoh media cetak, media elektronik dan lain-lain.
b. Media pembelajaran sebagai fungsi semantik, maksudnya memberikan penjelasan yang bermakna dari sebuah simbol atau kata yang sulit dipahami siswa. Maka dapat menunjukkan sebuah media gambar sebagai penjelasnya.
c. Media pembelajaran sebagai fungsi manipulatif, maksudnya mengatasi dalam terbatasnya indera manusia, baik ruang dan waktu. Misalnya sejarah yang bertahun-tahun dapat diatasi dengan media video pendek.
d. Media pembelajaran sebagai fungsi psikologis, maksudnya dapat meningkatkan minat siswa (*attention*), munculnya rasa emosi, perasaan (afektif), meningkatkan pengetahuan (kognitif), meningkatkan kreatifitas atau imajinatif, meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan komunikasi dalam pembelajaran (sosio-kultural).[14]

[14] Yudhi Munadi, *Media*, 36-48.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Media pembelajaran sebagai fungsi pesan pembelajaran agar disampaikan kepada seorang yang sedang belajar.

f. Media pembelajaran sebagai fungsi membangkitkan minat atau motivasi.

g. Media pembelajaran sebagai fungsi menarik perhatian siswa.

h. Media pembelajaran sebagai fungsi mengatasi baik waktu dan ruang.

i. Media pembelajaran sebagai fungsi mengaktifkan suasana di kelas.

j. Media pembelajaran sebagai fungsi perangsang untuk belajar.[15]

Secara umum media pembelajaran memiliki kegunaan yaitu :

a. Membuat penyajian menjadi jelas dan tidak terlalu banyak teks.

b. Mengatasi adanya keterbatasan ruang dan waktu, misalnya dapat menggunakan media film, video atau gambar.

c. Dapat menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran.

d. Memberikan rangsangan yang sama terhadap siswa.[16]

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Arief S. Sadiman berdasarkan klasifikasi dan karakteristik, ciri utama pada media ada tiga yaitu visual, audio, dan gerak. Berikut adalah klasifikasi media:

[15] Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017), 128.

[16] Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Depok, Rajawali Pers, 2012), 17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Media visual merupakan penyalur pesan yang dapat dilihat melalui penglihatan. Media visual dibedakan menjadi gambar, simbol atau lambang.[17] Contoh dari media visual seperti: bagan, grafik, diagram, poster, karikatur/kartun, foto/gambar, komik, OHP, slide, dll.[18] Media visual merupakan media yang menghasilkan gambar. Media visual dibagi menjadi dua jenis yaitu dua dimensi dan tiga dimensi. Contoh dari media dua dimensi yaitu gambar pahlawan, gambar buah-buahan, dsb. Sedangkan contoh media tiga dimensi yaitu boneka, patung dsb.[19]

b. Media audio menghasilkan suara atau bunyi.[20] Media audio merupakan saluran penyampaian pesan melalui indera pendengar.[21] Contoh media audio seperti radio.

c. Media audio visual gerak merupakan media penyampaian pesan dengan melalui penglihatan dan pendengar. Contohnya adalah film dan televisi.[22]

d. Media lingkungan merupakan media yang ada di sekitar baik dalam sekolah maupun luar sekolah yang dapat menjadi sumber belajar. Media tersebut terdapat di masyarakat, sekitar sekolah, bahan yang tidak terpakai atau bahan bekas dapat diolah sebagai

---

[17] Ibid, 20.
[18] Asnawir dan M. Basyirudin Usman, *Media*, 33-81.
[19] Evi Fatimatur Rusydiyah, *Media Pembelajaran Implementasi Untuk Anak di Madrasah Ibtidaiyah* (Surabaya: UIN SA Press, 2014), 64-65.
[20] Ibid, 63.
[21] Asnawir dan M. Basyirudin Usman, *Media*, 83.
[22] Ibid, 95.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sumber belajar. Contohnya tutup botol, batu, kerang, kaleng bekas, dan lain-lain.[23]

Dalam penelitian ini tertuju pada media berbasis visual yang termasuk dalam tiga dimensi atau media konkret. Karena media konkret merupakan benda yang nyata juga berhubungan dengan penyelesaian permasalahan dari materi debit. Dengan menggunakan botol bekas, dapat membantu siswa untuk mengenal materi debit secara kreatif.

3. Media Konkret

Benda konkret merupakan media yang termasuk kategori tiga dimensi. Penggunaan media konkret adalah belajar pengalaman bersifat nyata. Konkret memiliki penjelasan nyata, dapat dilihat, berwujud, dapat disentuh. Konkret mudah ditemukan sebagai benda yang ada di rumah, sekolah atau lingkungan. Benda konkret atau nyata memiliki berbagai macam, seperti benda mati (batu, tanah, air, dan lain-lain), binatang, dan tumbuhan. Maka di dalam pembelajaran, benda konkret berfungsi memberikan pengalaman belajar secara nyata, menarik perhatian, dan meningkatkan semangat siswa.[24]

[23] Ibid, 108-109.
[24] Priyo Ardiyanto, *Penggunaan*, 31.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

[25]

Gambar 2.1 Botol Mineral

4. Penggunaan Media Konkret

a. Cara Penggunaan Media Konkret

Dalam Kurikulum 2013 untuk kelas V semester ganjil terdapat materi tentang debit, tertera dalam kompetensi inti yang 4 aspek keterampilan. Berikut contoh pembelajaran matematika penggunaan media konkret tentang debit di MI Al Hidayah Surabaya. Melalui penelitian ini, diharapkan siswa memperoleh keterampilan berpikir kreatif tentang pemikir yang luas, berhati-hati, menerima saran, mampu bekerja sama serta menemukan kreatifitas (menganalisis data). Data yang akan dikumpulkan oleh siswa berkaitan dengan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari contohnya mengisi air dalam bak mandi atau mengisi air dalam ember. Melalui kegiatan ini siswa belajar menghitung volume air atau waktu yang diperlukan. Untuk kegiatan ini memerlukan alat dan bahan yaitu:

[25] Sekoci Hoaxes, *Air Kemasan Botol yang Tersimpan dalam Mobil dapat Menyebabkan Kanker*, 4 April 2016, http://www.hoaxes.id/2016/04/air-kemasan-botol-yang-tersimpan-dalam-mobil-dapat-menyebabkan-kanker.html, diakses 5 November 2019 pukul 12.10 WIB.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) 1 Botol berisi air mineral berukuran 600 ml (botol I)
2) 1 Botol tidak berisi atau tanpa air mineral berukuran 600 ml (botol II)
3) Kran
4) *Stopwatch/handphone*

Proses pembelajaran dalam kegiatan ini adalah guru membuka pelajaran dengan menjelaskan seluruh siswa kegiatan yang akan mereka laksanakan. Setiap kelompok bekerja dengan mengisi botol yang kosong untuk mengetahui waktu yang dibutuhkan mengisi sampai penuh menggunakan kran dan alat penghitung. Kemudian menghitung debit dari botol pertama dan botol kedua. Masing-masing kelompok menyelesaikan pekerjaan dengan mengumpulkan data. Kemudian siswa menunjukkan hasil dari pengukuran debit (berpikir lancar) dan memberikan gagasan secara variasi dari kedua botol (berpikir luwes) melalui presentasi di depan kelas.

Dengan adanya kegiatan tersebut, dapat diketahui keterampilan berpikir kreatif siswa terhadap materi debit. Pengalaman belajar secara nyata dengan menemukan hasil dan pendapat sendiri menyebabkan mata pelajaran tersimpan permanen dalam ingatan siswa. Sedangkan hanya dari mendengarkan guru ceramah menyebabkan siswa mudah lupa terhadap materi dan tersimpan sementara.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Kelebihan

1) Kelebihan dari penggunaan media adalah dapat menghemat dalam waktu, menghemat tenaga dan biaya.[26]

2) Dapat ditemukan di manapun.

3) Termasuk benda yang nyata yaitu benda mati.

4) Dapat menarik perhatian.

5) Menghubungan benda dengan kehidupan nyata.

c. Kekurangan

Kekurangan dari penggunaan media adalah tidak dapat menghemat dalam waktu, tenaga juga biaya.[27]

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan benda konkret dari botol karena sesuai dengan judul penelitian materi debit. Media tersebut kelebihannya mudah ditemukan, yang dapat mendukung kepada siswa untuk mengenal materi lebih baik.

B. Keterampilan Berpikir Kreatif

1. Keterampilan

Keterampilan merupakan kegiatan yang membutuhkan aktivitas praktik menerapkan sesuatu. Keterampilan dikategorikan menjadi empat:

a. *Basic literacy skill*

[26] Arief S. Sadiman, dkk, *Media*, 83.
[27] Ibid, 84.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kemampuan manusia yang biasa dimiliki seperi mampu membaca, mendengar dan menulis.

b. *Technical skill*

Kemampuan manusia seperti menghitung cepat, mengoperasi sebuah komputer atau teknologi lainnya.

c. *Interpersonal skill*

Kemampuan manusia seperti menadi pendengar yang baik, menyampaikan gagasan dengan baik dan mampu bekerjasama.

d. *Problem skill*

Kemampuan manusia dalam analisis suatu masalah dan menyelesaikan, menemukan sebab akibat dari suatu masalah.[28]

Keterampilan merupakan bahan atau materi yang menjelaskan hubungan dengan pengembangan gagasan atau ide, menggunakan bahan atau alat, dan melakukan pekerjaan. Keterampilan menyesuaikan siswa dari minat, bakat dan harapan. Tujuan dari keterampilan dapat menjadikan siswa menguasai keterampilan melakukan yang didukung oleh keterampilan hidup.[29]

Keterampilan adalah kegiatan pembelajaran yang memiliki hubungan dengan keahlian dalam mengembangkan ide, menggunakan, memilih, dan teknik kerja. Keterampilan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dari bakat dan minat. Agar mencapai tujuan kepada

---

[28] Achmad Nurulloh. Skripsi *Upaya Meningkatkan Keterampilan Siswa dalam Bermain Ritmis Melalui Metode Latihan dan Media Audio di SDIT Luqman Al-Hakim Internasional Kota Gede Yogyakarta* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), 9.

[29] Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 144.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa mampu menguasai keterampilan kerja atau keterampilan hidup. Keterampilan dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

a. Keterampilan intelektual (keterampilan berpikir melalui kegiatan menyusun, melakukan usaha, menggunakan informasi dari fakta, data konsep atau teori). Contoh keterampilan intelektual adalah keterampilan menyelesaikan masalah melalui data yang sistematis atau teratur, dapat mengevaluasi objek, menyusun kegiatan, dan membuat perencanaan.

b. Keterampilan fisik (keterampilan motorik). Contoh keterampilan fisik adalah mampu mengoperasikan komputer, mampu mengemudi, dan mampu memperbaiki alat.[30]

Tabel 2.1
Kata Kerja Operasional Psikomotorik

Menirukan (P1)	**Memanipulasi (P2)**	**Pengalamiahan (P3)**	**Artikulasi (P4)**
Mengaktifkan Menyesuaikan Menggabungkan Melamar Mengatur Menimbang Memperkecil Membangun Mengubah Membersihkan Memosisikan Mengkontruksi	Mengoreksi Mendemonstrasikan Merancang Memilah Melatih Memperbaiki Mengidentifikasikan Menganalisis Menempatkan Memanipulasi Mereparasi Mencampur	Mengalihkan Menggantikan Memutar Mengirim Memindahkan Mendorong Menarik Memproduksi Mencampur Mengoperasikan Mengemas Membungkus	Mengalihkan Membentuk Memadankan Menggunakan Memulai Menyetir Menjeniskan Menempel Menseketsa Melonggarkan Menimbang[31]

[30] Ibid, 200.
[31] Ibid, 167.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sesuai dengan teori keterampilan di atas, peneliti memilih keterampilan menganalisis (P2) untuk siswa kelas V meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. Menurut peneliti menganalisis adalah kegiatan keterampilan intelektual, karena kegiatan siswa mampu menganalis secara kreatif terkait data dan melakukan usaha untuk mengenal debit melalui media konkret. Contoh menganalisis, siswa menganalisis debit menggunakan kedua botol dengan langkah yang berbeda.

2. Berpikir Kreatif

Dalam tubuh manusia memiliki organ yang penting terutama pada otak manusia, otak manusia perlu dikembangkan untuk dapat bekerja. Dengan adanya otak yang berkerja, otak juga perlu memiliki banyak akal melalui banyak berpikir dan berkreasi. Manusia pastilah berbeda dengan hewan karena hewan tidak memiliki otak digunakan untuk berpikir. Jadi, otak manusia harusnya dimanfaatkan yang baik, agar mampu melakukan kegiatan dengan benar.

Tetapi manusia pun juga sifatnya berbeda-beda di dunia ini. Perbedaan tersebut disebab akibatkan karena manusia memiliki karakter berpikir yang berbeda-beda.[32]

Berpikir dapat diartikan berbagai macam antara lain: mengasah dan menerima pengetahuan melalui panca indra serta ditujukan agar mencapai kebenaran, mencari alasan, melakukan pendapat,

[32] Momon Sudarma, *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 40.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memperkirakan sesuatu, atau untuk mempertimbangkan, Kegiatan untuk mencari tahu tentang suatu hal yang berhubungan satu sama lain.[33] Adapun fungsi berpikir seperti, berpikir untuk mengambil keputusan, untuk menyelesaikan masalah, menciptakan sesuatu (kreatif) yang bersifat nyata dan tidak meniru, dan juga sebagai pengendali.[34]

Keterampilan berpikir atau disebut juga berpikir sudah terlatih dapat diterapkan dalam dunia apa saja, baik pendidikan, pekerjaan, atau sehari-harinya. Dengan memiliki keterampilan berpikir yang baik, maka manusia dapat menyelesaikan atau memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.[35]

Kreativitas merupakan keahlian untuk mengembangkan ide baru juga menemukan ide baru dari masalah.[36] Pemikiran yang kreatif dapat memperkuat sikap dan mental manusia dengan mengembangkan keberanian untuk memecahkan suatu masalah. Maka, penting pemikiran kreatif agar pemecahan masalah dapat terselesaikan dengan baik.[37] Munculnya kreatif manusia berawal dari proses keterampilan berpikir, menangkap hal pengetahuan dan melakukan tindakan.[38] Terdapat beberapa tahap kreatif dapat dinjukkan antara lain: 1)

---

[33] Adun Rusyna, *Keterampilan Berpikir Pedoman Praktis Para Peneliti Keterampilan Berpikir* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2014), 1.
[34] Ibid, 2.
[35] Momon Sudarma, *Mengembangkan*, 34.
[36] Luthfiyah Nurlaela dan Euis Ismayati, *Strategi*, 2.
[37] James R. Evan, *Berpikir Kreatif pada Ilmu-Ilmu Pengambilan Keputusan dan Manajemen* (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), 12.
[38] Adun Rusyna, *Keterampilan*, 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penginderaan, 2) berusaha untuk mengkombinasikan, 3) menyusun produk yang akan dibuat, 4) menentukan produk.[39]

Jadi, peneliti menyimpulkan bahwasanya manusia yang memiliki berpikir kreatif akan menjadikan individu sebagai pemikir yang luas, berhati-hati, menerima saran, dan mampu bekerja sama. Begitu juga penerapan pada siswa, peneliti mengharapkan keterampilan berpikir kreatif siswa menjadi lebih baik karena di usia yang masih muda.

3. Faktor-Faktor Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif memiliki faktor-faktor yang dapat diterima yaitu:

a. Faktor genetis

Di lingkungan keluarga, anak yang memiliki kreatif adalah sebagian dari saudaranya dan memiliki salah satu orangtua yang kreatif.

b. Aturan perilaku

Dengan dibuatkannya aturan mengenai kemajuan belajar anak sebagai orangtua mendorong anak-anaknya untuk menjadi lebih baik dan dapat menerapkan aturan yang dibuat.

c. Humor

Sifat humor memiliki bakat kreatif yang tinggi dengan banyak kata yang menarik dan lucu, seorang humoris memiliki pemikiran yang luas agar menyenangkan banyak orang.

[39] Ibid, 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Perumahan

Kebanyakan keluarga yang hidup di perumahan memiliki pemikiran kreatif dalam bentuk mendesain rumahnya yang antik, unik, dan jarang ditemui. Keluarga perumahan ini termasuk golongan orang ekonomi menengah atau ekonomi tinggi.

e. Pengakuan dan penguatan usia dini

Motivasi anak terdorong dari orangtua atas pengakuan kemampuan anak. Anak akan semakin tergugah dan berusaha untuk memiliki kreativitas.

f. Gaya hidup orangtua

Memahami keahlian orangtua yang multitalenta menyebabkan anak menjadi ingin tahu dan mengembangkan keahlian sendiri.[40]

4. Indikator Berpikir Kreatif

Munandar menyatakan bahwa suatu kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan dalam kelancaran, kelenturan, orisinilalitas, dan elaborasi.[41] Untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif perlu diadakannya tes kreatifitas dari luar negeri seperti tes kemampuan berpikir divergen, tes torrance, tes berpikir kreatif-produksi menggambar, berpikir kreatif dengan bunyi dan kata, dan kathena-torrance. Tes tersebut menggunakan waktu, dengan penentuan waktu penting untuk pengetesan yang baik dan merangsang berpikir kreatif.

[40] S.C Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2002), 113-118.
[41] Ibid, 65.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif siswa dibutuhkannya melalui penilaian. Dalam buku ciptaan Munandar bahwa terdapat beberapa indikator yaitu: kelancaran, keluwesan, orisinil, dan elaborasi.[42]

a. Berpikir lancar

Pemikir yang memiliki kecepatan yang logis dan lancar. Keahlian menemukan ide-ide yang baik, memiliki ingatan yang baik.[43] Berpikir yang dapat menyampaikan gagasan atau pendapat tentang menalarnya dengan cepat dan benar.

b. Berpikir kelenturan/luwes

Berpikir yang memberikan jawaban yang bervariasi menurut bentuk kalimat, panjang kalimat, memikirkan dengan banyak imajinasi dari sebuah gambar.

c. Berpikir keaslian (orisinilalitas)

Berpikir dapat menciptakan penjelasan yang kreatif dan menarik, menyampaikan jawaban yang sebelumnya belum terpikirkan orang lain baik dari tema gagasan, pemecahan masalah, dan solusi dari sebuah masalah.[44]

d. Berpikir terperinci (elaborasi)

Berpikir untuk mengembangkan, menambahkan agar dapat memperkaya gagasan, menjabarkan secara detail dari suatu

[42] Ibid, 91.
[43] James R. Evan, *Berpikir*, 51-52.
[44] Yoni Sunaryo, Tesis *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematik Siswa SMA di Kota Tasikmalaya* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2013), 58.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

objek, gagasan, berusaha menemukan arti atau makna yang lebih luas terhadap pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang tersusun.[45]

Menurut Luthfiyah, berpikir kreatif memiliki ciri-ciri kelancaran (keahlian mengeluarkan gagasan yang benar dan jelas), keluwesan (keahlian mengeluarkan gagasan yang luas), originalitas (keahlian mengeluarkan gagasan yang unik atau berbeda dari pendapat orang lain), dan elaborasi (keahlian untuk menjelaskan faktor yang mempengaruhi juga menambah gagasan secara detail).[46]

Adapun batasan peneliti dalam penelitian ini untuk mengukur keterampilan berpikir kreatif matematis siswa hanya dua dari empat aspek yakni berpikir luwes (fleksibel) kemampuan berpikir untuk menyampaikan jawaban secara luas dan berpikir lancar agar dapat menyampaikan penyelesaiannya dengan lancar. Karena memilih tindakan penggunaan media konkret menyesuaikan judul yang dibahas, serta KD matematika.

5. KKM Keterampilan Bepikir Kretaif

Berikut adalah hasil perhitungan KKM menyesuaikan kondisi kelas dan sekolah untuk keterampilan berpikir kreatif siswa diperkirakan sebagai berikut.

Tabel 2.2
KKM Keterampilan Berpikir Kreatif

Aspek yang	Nilai	Alasan

[45] Ibid, 65-67.
[46] Luthfiyah Nurlaela dan Euis Ismayati, *Strategi*, 3-4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dianalisis		
Indikator Kemampuan Menghitung	70	Pada indikator tersebut siswa dituntut untuk menguasai pengukuran volume air atau debit. Pengukuran debit menggunakan satuan waktu tertentu sehingga membutuhkan penjelasan yang lebih dalam
Daya Dukung	90	Pada kelas yang diteliti dalam proses pembelajaran sudah dilengkapi dengan sarana prasarana seperti ruang kelas, papan tulis, dan kipas angin.
Intake Siswa	65	Nilai rata-rata siswa saat pembelajaran materi debit yaitu 65 sehingga masih memerlukan bimbingan
Jumlah	225	

$$\text{KKM} = \frac{jumlah\ aspek\ yang\ dianalisis}{3}$$

$$\text{KKM} = \frac{225}{3} = 75$$

C. Materi Matematika MI

1. Ruang Lingkup Matematika MI

Kata matematika diambil dari bahasa Yunani *mathematike* yang mengartikan bahwa mempelajari. *Mathema* mengartikan ilmu pengetahuan, juga dari kata *mathein* artinya belajar berpikir. Matematika merupakan ilmu yang berhubungan dengan kuantitatif atau angka. Disimpulkan bahwa matematika merupakan pengetahuan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang memerlukan untuk berpikir, menyelesaikan secara logika, menganalisis, dan berhubungan dengan angka-angka.[47]

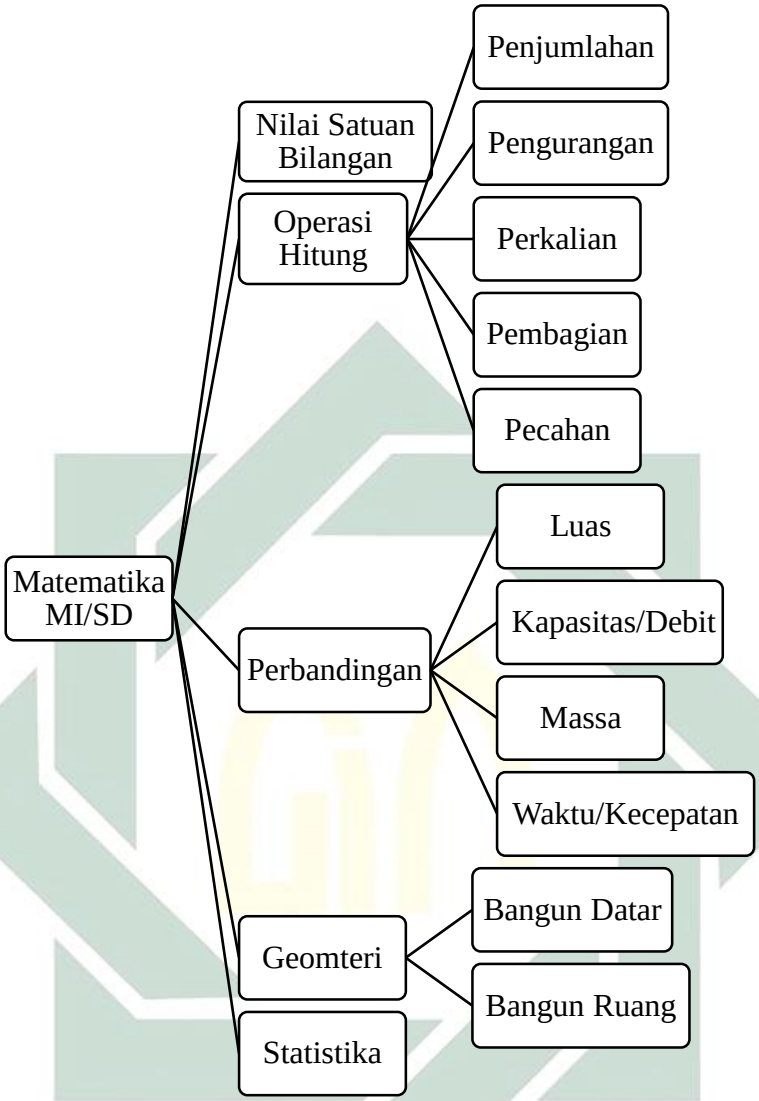
Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan materi debit yang termasuk pada ruang linkup pada bagian pengukuran materi kapasitas atau debit. Matematika pada tingkat SD memiliki tujuan yang terampil dalam sehari-hari sebagai berikut:

a. Siswa dapat melaksanakan operasi hitung: penjumlahan, pengurangan, pembagian, perkalian, pecahan, desimal dan lainnya.
b. Siswa dapat menunjukkan sifat atau unsur dari bangun datar dan bangun ruang.
c. Siswa dapat menunjukkan letak simetri, dan koordinat.
d. Siswa dapat menerapkan pengukuran satuan dan penaksiran.
e. Siswa dapat menunjukkan nilai rata-rata, paling besar dan terkecil.
f. Siswa dapat menyelesaikan masalah dan menalar sesuai teori matematika.[48]

Berikut materi ruang lingkup matematika SD/MI menurut sumber dari buku.

[47] Laksimi Arifani, *Penerapan*, 33.
[48] Laksimi Arifani, *Penerpan*, 34-35.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



[49]

Diagram 2.1
Ruang Lingkup Materi MI

Di lihat dari diagram di atas, bahwa materi debit merupakan dari materi perbandingan.

2. Materi Kapasitas / Debit

Kapasitas merupakan pengukuran yang menggunakan benda cair atau beras ke dalam wadah. Alat untuk mengukur seperti wadah,

[49] Agus Hariyanto, *Rangkuman Rumus Matematika SD* (Jakarta: Penerbit Raya, 2010), iv-vi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

alat hitung dan gelas pengukur sebagai satuan. Cara untuk mengetahui kapasitas wadah, perlu dikosongkan wadah kemudian tuangkan air menggunakan gelas ukur hingga penuh bersamaan dengan penghitung waktu.[50] Kebanyakan siswa belum memahami dengan adanya eksplorasi tersebut. Sehingga keterampilan pemikiran kretaif mereka masih kurang.

Penjelasan tentang materi debit, perlu mengenal terlebih dahulu dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya bak mandi, ketika pengisian bak, lama waktu yang diperlukan bergantung pada ukuran bak. Semakin besar ukuran bak mandi, maka waktu pengisian juga membutuhkan waktu yang semakin lama. Selain ukuran, besar kecilnya air juga memengaruhi waktu pengisian. Jadi, kecepatan air yang sedang mengalir dalam waktu tertentu disebut debit. Berikut adalah rumus mengukur debit:

$$\text{Debit} = \frac{\mathbf{V}}{\boldsymbol{t}} = \frac{\textbf{volume air } (\boldsymbol{liter})}{\boldsymbol{waktu}\ (\boldsymbol{detik})} \text{ ..... } \textbf{Rumus 2.1}$$

$$\text{Detik} = \frac{\mathbf{V}}{\boldsymbol{debit}}$$

$$\text{Volume} = \text{Debit x Waktu}$$

Keterangan:

Debit = Debit (liter/detik)

V = volume air (liter)

[50] John A. Van De Walle, *Sekolah Dasar dan Menengah Matematika Pengembangan Pengajaran* (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2007), Jilid 2, 131.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

t = waktu (detik)[51]

Contoh soal:

1. Apabila dua kran dibuka maka keluar aliran besar dan aliran kecil, coba bandingkanlah. Dimanakah perbandingan debit yang lebih besar? Manakah volume yang lebih cepat penuh?[52]
2. Andi sedang mengisi bak mandi dengan air kran dalam 1 detik. Air sudah memenuhi sebanyak 3 liter. Berapa debit air yang mengalir?

   Jawab:

   Debit = $\frac{\textbf{volume air } (\boldsymbol{liter})}{\boldsymbol{waktu}\ (\boldsymbol{detik})}$

   Debit = $\frac{\textbf{3 liter}}{\textbf{1 } \boldsymbol{detik}}$ = 3 liter/detik

   Jadi, debit air yang mengali adalah 3 liter/detik.[53]

[51] Buku Siswa Senang Belajar Matematika SD/MI Kelas V Kurikulum 2013, 73.
[52] Buku Guru Senang Belajar Matematika SD/MI Kelas V Kurikulum 2013, 84.
[53] Taofik Hidayat dan Andika Arisetyawan, *Belajar Matematika Itu Mudah* (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009), 18.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian

Metode penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kualitatif-kuantitatif. Pendekatan kualitatif berfungsi untuk mendeskripsikan bagaimana keahlian siswa kelas V MI Al Hidayah Surabaya menyelesaikan masalah dengan keterampilan berpikir kreatif dari media belajar. Sedangkan pendekatan kuantitatif berfungsi untuk menganalisis bagaimana keahlian dalam menyelesaikan pemecahan masalah dengan keterampilan berpikir kreatif siswa.[54] Peneliti mengumpulkan data dalam penelitian menggunakan tes tulis, membuat daftar cek penilaian terhadap siswa maupun guru, dan melakukan wawancara dengan guru maupun siswa.[55]

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas yang melakukan kegiatan mengamati objek, melakukan sebuah tindakan pada kegiatan belajar mengajar di kelas.[56] Tempat proses suatu PTK dilaksanakan di dalam kelas tanpa adanya rekayasa, maka perlakuan tindakan seorang peneliti harus dilakukan secara nyata. Jadi, PTK dimaknakan penyajian

---

[54] Syaharuddin, Tesis *Deskripsi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Hubungannya dengan Pemahaman Konsep Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Kelas III SMPN 4 Binamu Kabupaten Jeneponto* (Makasar: Universitas Negeri Makassar, 2016), 64.

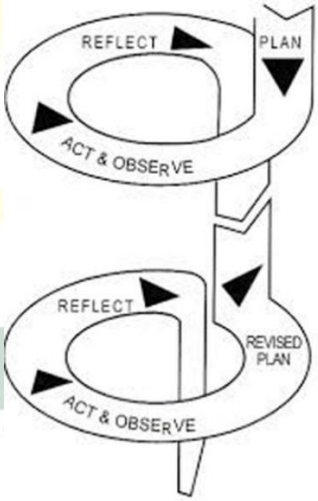
[55] Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif/Kualitatif* (Depok: Rajawali Pers, 2017), 26.

[56] Nur Hamim dan Husniyatus Salamah Z, *Penelitian Tindakan Kelas* (Surabaya: Revka Petra Media, 2009), 8-9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masalah kegiatan belajar mengajar di kelas melalui pengamatan dan PTK berguna untuk menyelesaikan masalah di dalam kegiatan pembelajaran dengan cara menyusun rencana sesuai masalah kenyataannya, juga menyimpulkan pengaruh dari tindakan yang direncanakan.[57]

Dalam penelitian ini diambilnya menggunakan metode dari tokoh Kemmis dan Mc Taggart turunan dari tokoh Kurt Lewin. Dengan alasan, konsep tersebut memiliki lebih dari satu siklus. Model dari Kemmis dan Mc Taggart yaitu *planning, acting&observing, reflecting.* Berikut adalah gambar model tersebut:



Gambar 3.1
Siklus PTK menurut Kemmis & Mc Taggart

Keterangan :

Plan : Perencanaan

Act & observe : Tindakan & Pengamatan

Reflect : Refleksi

[57] Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2012), 26.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari gambaran di atas, bahwa model Kemmis dan Mc Taggart memiliki 4 komponen, akan tetapi *acting* dan *observing* dijadikan satu. Dari keempat komponen dibentuklah rangkaian spiral yang diartikan sebagai siklus. Jumlah siklus yang dilakukan berdasarkan penyelesaian masalah di kelas melalui tindakan.[58] Arti dari *plan* bahwa peneliti harus merencanakan tindakan, kemudian *acting* dan *observing* peneliti melakukan pengamatan selama tindakan berlangsung, dan yang terakhir *reflecting* yakni peneliti menganalisis kelebihan dan kekurangan dari suatu tindakan yang sudah direncanakan yang didukung melalui data yang didapat.[59] Apabila dari siklus I permasalahan belum mencapai keinginan peneliti, maka dilakukannya siklus II hingga permasalahan dapat diselesaikan.

Peneliti menggunakan siklus PTK tersebut karena setiap langkah yang dikemukakan Kemmis & Mc Taggart karena dapat dilakukan siklus berulang kali dengan komponen yang sama sesuai keberhasilan penelitian. Berikut 4 langkah PTK menurut Kemmis & Mc Taggart :

1. Rencana (*planning*)

   Peneliti melakukan observasi di MI Al Hidayah Surabaya untuk mencari permasalahan dalam pembelajaran yang menjadi PR guru masalah di kelas, permasalahan tersebut tentang siswa belajar dengan guru yang membutuhkan untuk memperbaiki model pembelajaran.

2. Tindakan (*acting*)

[58] Agus Akhmadi, *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Praktis Pengembangan Profesi Guru dan Konselor* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), 52.
[59] Ibid, 53.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam tahap kedua, peneliti melakukan tindakan seperti membuat data untuk menilai pembelajaran baik RPP, siswa, dan kegiatan KBM.

3. Pengamatan (*Observing*)

Peneliti melakukan observasi atau mengamati KBM dan mendokumentasikan, mengumpulkan data nilai hasil belajar siswa, keaktifan siswa, suasana kelas, juga beberapa wawancara atau tanggapan dari guru maupun siswa. Dokumen tersebut peneliti melampirkan di halaman penelitian.

4. Refleksi (*reflecting*)

Peneliti melakukan refleksi dengan menganalisis semua data yang diperoleh, mengevaluasi kelebihan dan kekurangan. Evaluasi tersebut akan menjadi dasaran apabila melakukan siklus selanjutnya. Jika hasil evaluasi belum sesuai tujuan, peneliti tetap menjalankan siklus berikutnya dengan komponen yang sama dan memberikan penekanan belajar siswa. Setelah mengetahui data dari hasil belajar keterampilan berpikir kreatif siswa sudah mencapai tujuan, peneliti dapat menghentikan kegiatan siklus tersebut atau hanya dua siklus saja.[60] Setelah langkah siklus terakhir, peneliti mengumpulkan beberapa data wawancara terhadap guru kelas V dan beberapa peserta didik terkait respon pembelajaran matematika yang dilalui.

[60] E.H. Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 107.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. *Setting* Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

1. *Setting* Penelitian

a. Tempat Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di kelas V MI Al Hidayah Surabaya akreditasi B.

b. Waktu Penelitian

Peneliti membutuhkan waktu untuk melakukan penelitian dalam waktu mulai dari 19 September 2019 hingga selesai. Peneliti meminta izin kepada kepala MI Al Hidayah Surabaya dengan menyerahkan surat izin dari Universitas. Setelah mendapatkan izin, peneliti melaksanakan penelitian observasi di kelas V pada tahun ajaran 2019-2020 semester ganjil pada tanggal 19 September 2019. Peneliti melakukan penelitian di MI Al Hidayah Surabaya karena menurut data observasi, bahwa guru mengatakan pelajaran matematika tidak disukai siswa, rendahnya kemampuan siswa terhadap materi matematika, dan kurangnya media matematika yang digunakan. Peneliti mengumpulkan data observasi yang terdiri dari wawancara guru, wawancara siswa, nilai ulangan harian siswa materi debit dan nilai berpikir kreatif siswa oleh guru pada lampiran.

2. Karakteristik Subyek Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas V MI Al Hidayah Surabaya, yang terdiri dari 11 siswa yaitu 4 siswa laki-laki dan 7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa perempuan. Peneliti memilih penelitian di kelas V karena memperoleh informasi bahwa kemampuan matematika di kelas V mayoritas masih rendah, hanya satu siswa yang mampu mengikuti pelajaran matematika dengan baik. Fasilitas yang ada di kelasnya juga masih kekurangan media terutama pada pelajaran matematika. Fasilitas yang ada pada kelas seperti papan tulis, buku, meja, kursi, dan proyektor. Adapun proyektor jarang dipakai untuk pembelajaran. Mengingat siswa kelas V hendak naik kelas VI, guru khawatir akan kemampuan siswa kurang mencukupi dalam belajar mengajar. Dengan itu peneliti melakukan observasi di kelas tersebut dari kegiatan pertama hingga penutupan serta hasil dari ulangan harian dari guru. Maka, peneliti akan membuat tindakan pada kelas V penggunaan media konkret. Dan objek penelitiannya adalah keterampilan berpikir kreatif materi debit.

C. Variabel yang Diselidiki

Dalam PTK ini yang menjadi sasaran variabel yaitu peningkatan keterampilan berpikir kreatif mata pelajaran matematika materi debit melalui penggunaan media konkret pada siswa kelas V. Variabel yang mendukung diantaranya adalah:

1. Variabel Input

   Siswa dan guru kelas V MI Al Hidayah Surabaya materi debit mata pelajaran matematika.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Variabel Proses

Penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif materi debit siswa kelas V MI Al Hidayah Surabaya, seperti interaksi belajar mengajar, cara mengajar guru, penggunaan waktu, cara belajar siswa, dan keterampilan siswa.

3. Variabel Output

Peningkatan keterampilan berpikir kreatif dengan menggunakan media konkret mata pelajaran matematika materi debit seperti hasil belajar siswa, nilai sikap siswa, pemahaman siswa, dan pengalaman siswa.

D. Rencana Tindakan

Penelitian tindakan kelas (PTK) direncanakan terdapat dua siklus untuk mengetahui proses bagaimana keterampilan berpikir kreatif siswa setelah diberi tindakan. Sebelum peneliti melakukan siklus I, peneliti melakukan observasi melalui wawancara dengan guru kelas V MI Al Hidayah Surabaya dan menerima nilai ulangan harian siswa kelas V untuk mengetahui hasil sebelum diberikan tindakan. Kemudian, setelah peneliti melakukan tindakan menggunakan media konkret maka kegiatan tersebut disebut dengan siklus I. Setelah peneliti telah mengetahui titik kelebihan dan kekurangannya melalui data yang diperoleh dan belum mencapai target, maka peneliti bisa melanjutkan ke siklus II untuk memperbaiki kekurangan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang terjadi pada siklus I melalui rangkaian kegiatan yang sama sebelumnya.

1. Siklus I

a. Perencanaan

1) Penelitian media konkret: tindakan yang dilakukan membuat rencana, melaksanakan tindakan, observasi, dan refleksi. Yang diadakan secara berulang hingga harapan mencapai tujuan.

2) Menyusun RPP matematika materi debit. Peneliti membuat RPP dan bekerjasama dengan guru kelas V.

3) Membuat lembar observasi atau pengamatan tentang aktivitas peserta didik dan guru.

4) Menyiapkan media pembelajaran atau media konkret untuk kegiatan pembelajaran.

5) Membuat tes tulis yang berfungsi untuk mengukur penggunaan media benda konkret dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif materi debit siswa kelas V.

b. Tindakan

Melaksanakan kegiatan pembelajaran menurut RPP terkait penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif materi debit siswa kelas V MI Al Hidayah Surabaya. Menyajikan tes tulis di akhir siklus kepada siswa. Melakukan penyampaian pendapat terkait respon

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif materi debit siswa kelas V MI Al Hidayah Surabaya.

c. Observasi

Kegiatan ini adalah meneliti tindakan selama pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas di MI Al Hidayah Surabaya bekerjasama dengan ibu Lina selaku guru kelas dan siswa kelas V. Guru kelas atau observer adalah melaksanakan rencana dari peneliti dalam melakukan pembelajaran. Nilai yang ditinjau yaitu ketercapaian RPP terdiri kegiatan awal, inti, dan penutup. Observer juga memberikan penilaian kepada peneliti terkait kurang atau lebihnya rencana tindakan penelitian. Peneliti juga mengumpulkan berbagai data nilai untuk tahap refleksi.

d. Refleksi

Kegiatan ini adalah menganalisis data terhadap tindakan yang telah dilaksanakan, menyimpulkan keberhasilan dari data yang diperoleh.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Membuat RPP matematika materi debit. Peneliti menyusun RPP dan bekerjasama dengan guru kelas V. Membuat lembar observasi tentang aktivitas siswa dan guru di dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelas. Mempersiapkan media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran. Membuat tes tulis yang bertujuan untuk mengukur penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif materi debit siswa kelas V MI Al Hidayah Surabaya. Peneliti menyiapkan tes yang sebelumnya pernah digunakan pada siklus I, bukan pada pra siklus.

b. Tindakan

Menjalankan kegiatan pembelajaran menurut RPP terkait penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif materi debit siswa kelas V MI Al Hidayah Surabaya. Menyajikan tes tulis di akhir kegiatan pembelajaran kepada siswa. Melakukan wawancara kembali terkait respon penggunaan penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif materi debit siswa kelas V MI Al Hidayah Surabaya.

c. Observasi

Observasi siklus II peneliti tetap bekerjasama dengan guru kelas V. Data yang didapat masih berkaitan rencana yang sudah dibuat serta dampaknya terhadap proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengamati bagaimana peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa dari siklus I ke siklus II.

d. Refleksi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Refleksi siklus II peneliti tetap melakukan kerjasama dengan guru kelas terkait keberhasilan pencapaian keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V pada mata pelajaran matematika. Jika keterampilan berpikir kreatif siswa pada siklus II sudah mengalami peningkatan, maka peneliti menghentikan sampai siklus II. Tetapi jika masih terdapat kekurangan dan ingin diperbaiki ulang, maka penelitian tersebut dilanjutkan ke siklus III dan seterusnya.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

1. Data

Penelitian ini menggunakan dua data yaitu kualitatif dan kuantitatif.

a. Data kualitatif merupakan data dari bahan, keterangan atau fakta yang tidak dapat diukur atau dihitung secara matematis yang wujudnya verbal (kalimat dan kata).[61] Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara yang menggunakan rekaman atau tulisan, dokumentasi dan observasi.[62] Pada penelitian kualititatif sebagai berikut:

1) Materi yang dijelaskan guru kepada siswa tentang materi debit.

2) Guru menggunakan media yakni media konkret (gelas plastik dan botol plastik).

[61] Connie Chairunnisa, *Metode Penelitian Ilmiah Aplikasi dalam Pendidikan dan Sosial* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2017), 182.
[62] Ibid, 183.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Hasil wawancara, observasi yang tertulis dan foto.

b. Sedangkan data kuantitatif merupakan data penelitian yang menggunakan banyak angka, data diperoleh dari pengumpulan data, pengolahan data dan hasil dari penelitian data. Bentuk data kuantitatif disertai gambar, tabel, grafik, dan lainnya.[63] Pada penelitian kuantitatif sebagai berikut:

1) Nilai keterampilan berpikir kreatif
2) Rata-rata nilai keterampilan berpikir kreatif
3) Persentase nilai keterampilan berpikir kreatif
4) Nilai aktivitas guru
5) Nilai aktivitas siswa

Tabel 3.1
Data dan Sumber Data

No	Data	Sumber Data
1	Perencanaan penggunaan media konkret pembelajaran matematika materi debit	1. Wawancara a. Wawancara dengan guru kelas V b. Wawancara dengan siswa kelas V 2. Dokumentasi a. RPP b. Hasil ulangan harian c. Siswa dan guru
2	Proses pembelajaran media konkret terhadap siswa kelas V matematika materi debit	1. Observasi a. Proses pelaksanaan media konkret materi debit b. Interaksi guru dengan siswa
3	Penilaian penggunaan media konkret terhadap siswa kelas V matematika materi debit	1. Dokumen Penilaian hasil belajar melalui test 2. Wawancara a. Wawancara dengan guru

[63] Ibid, 71.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		kelas V b. Wawancara dengan siswa kelas V

2. Teknik Pengumpulan Data

Tujuan utama adalah mendapatkan data, oleh sebab itu teknik pengumpulan data menjadi langkah yang paing utama, bertujuan untuk mendapatkan data penelitian, dan teknik pengumpulan yang peneliti gunakan adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

a. Tes

Tes merupakan alat pengukuran untuk mendapatkan informasi data objek. Objek yang dimaksud seperti kecakapan, minat dan motivasi siswa.[64] Tes dibagi menjadi dua yaitu tes subjektif dan tes objektif. Tes subjektif merupakan tes yang penskoran menurut penilai atau pemberi skor. Sedangkan tes objektif merupakan tes yang penskoran menghasilkan hasil yang sama atau pilihan ganda.[65]

Peneliti menggunakan tes subjektif untuk mengumpulkan data tentang siswa kelas V MI Al Hidayah Surabaya terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif matematika siswa kelas V materi debit adalah bentuk tes uraian. Kelebihan dari tes uraian yaitu:

1) Dapat mengukur hasil belajar secara kompleks.

[64] Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi*, 45.
[65] Ibid, 46.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Meningkatkan semangat motivasi kepada siswa untuk mengharapkan nilai tambahan.
3) Mudah dibuat dan disajikan.
4) Tidak dituntut untuk menjawab satu jawaban.
5) Meningkatkan kemampuan pendapat jawaban menurut siswa.
6) Meningkatkan bahasa siswa dalam berpendapat.

Kekurangan dari tes uraian yaitu:

1) Nilai penskoran yang diperoleh tidak konsisten.
2) Memerlukan waktu yang lama untuk mengoreksi jawaban.
3) Jawaban mengandung hal yang tidak bermakna yang harus tetap dibaca.[66]

b. Dokumentasi

Pelaksanaan oleh peneliti sebagai bahan bukti dengan memperkuat tujuan penelitian. Dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data dan tentang bukti penelitian mulai awal hingga akhir proses pembelajaran media konkret materi debit siswa kelas V MI Al Hidayah Surabaya.

c. Wawancara

Kegiatan untuk melakukan respon guru yang terjadi pada siswa melalui interview yang sudah disusun sesuai instrumen.[67]

[66] Ibid, 87.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pelaksanaan tersebut peneliti juga membawa rekaman melalui *handphone* sebagai penguat data observasi. Peneliti membuat butir-butir pertanyaan sebagai wawancara agar wawancara ini menjadi terarah kepada pokok pembahasan yang diharapkan.

d. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti.[68] Observasi dalam penelitian ini merupakan observasi terstruktur yang sudah direncanakan, mengetahui apa saja yang harus diteliti baik subjek atau objek.[69] Observasi yang dilakukan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung di kelas V MI Al Hidayah Surabaya. Pada lembar observasi cara mengisi dengan mencentang apabila terdapat siswa yang sesuai dengan pernyataan pada lembar observasi.

Setelah memperoleh banyak data kualitatif kemudian dianalisis menggunakan analisis data kuantitatif. Analisis tersebut seperti:

1. Nilai Keterampilan Berpikir Kreatif

$$\text{Nilai} = \frac{Skor\ yang\ Diperoleh}{Jumlah\ nilai\ maksimal} \times 100 \text{ ..... } \textbf{Rumus 3.1}^{70}$$

Dengan indikator berpikir kreatif yang diambil nilai KKM adalah 75. Untuk mengetahui keberhasilan siswa, yang diambil adalah

[67] Rukaesih S. Maolani dan Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 153.
[68] Ibid, 148.
[69] Ibid, 150.
[70] Afida Afianingsih, Skripsi *Hubungan Kemampuan berpikir Kreatif Dalam Model Mind MAPPING Dengan Kemampuan Menyimpulkan Materi Pelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA YP Unila Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/207* (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2017), 36

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa yang memiliki nilai di atas 75. Tabel berikut pernah diujikan pada BAB I ketika melakukan observasi sebelum melakukan tindakan.

Tabel 3.2
KKM Keterampilan Berpikir Kreatif

No	Nama	Nilai Indikator		Total	KKM	T/TT
		Lancar	Fleksibel			

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Penskoran Keterampilan Berpikir Kreatif

No	Indikator Berpikir Kreatif	Skor	Respon Siswa pada Masalah
1	Kelancaran	0	Tidak ada jawaban sama sekali
		40	Menyelesaikan masalah tidak dengan sebuah rumus, masih salah dalam proses perhitungan, dan tidak ada hasil.
		80	Menyelesaikan masalah tidak dengan sebuah rumus, masih salah dalam proses perhitungan, dan hasil akhir salah.
		100	Menyelesaikan masalah hanya dengan sebuah rumus, benar dalam proses perhitungan, dan hasil akhir benar.
2	Fleksibel/ Luwes	0	Tidak memberikan jawaban
		40	Menyelesaikan masalah menggunakan media, berhitung, dan menyebutkan satu gagasan
		80	Menyelesaikan masalah menggunakan media, berhitung, dan menyebutkan dua gagasan
		100	Menyelesaikan masalah menggunakan media, berhitung, dan menyebutkan tiga gagasan

Maksimal Skor Kelancaran = 100, Maksimal Skor Fleksibel = 100,

Nilai Maksimal = 300

Tabel 3.4
Instrumen Butir Soal

N	Indikator	Indikator	Tingkat	Soal	Jawaban

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

o		Berpikir Kreatif	Kesukaran		
1	Menyelesaikan berpikir dari pemecahan maslah materi debit.	Kelancaran	P2	1. Berapa debit air dan waktu apabila botol pertama terisi penuh 600 ml?[71]	1. Debit = $\frac{\textbf{volume air } (\boldsymbol{liter})}{\boldsymbol{waktu}\ (\boldsymbol{detik})}$ (Hasil menyesuaikan)
		Kelancaran	P2	2. Sebuah botol kedua memiliki volume sebesar 600 cm^3, debit airnya adalah 30 cm^3/detik. Berapa waktu yang dibutuhkan untuk mengisi air yang ada dalam botol?[72]	3. Debit = $\frac{\textbf{volume air } (\boldsymbol{liter})}{\boldsymbol{waktu}\ (\boldsymbol{detik})}$ Waktu = $\frac{\textbf{Volume}}{\boldsymbol{Debit}}$ Waktu = $\frac{\textbf{600}}{\textbf{30}}$ = 20 detik Jadi, waktu yang dibutuhkan adalah 20 detik.

[71] Buku Siswa, 68.
[72] Buku Siswa, 80.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2	Menyelesaikan gagasan dengan media konkret sebagai penguat materi debit.	Fleksibel	P2	4. Sebutkan 5 pendapatmu tentang perbedaan dari kedua botol tersebut!	1. Aliran air besar/kecil yang berbeda. 2. Hasil debit air berbeda. 3. Waktu yang diperlukan berbeda. 4. Kecepatan aliran air yang berbeda. 5. Botol pertama hanya diketahui volume air botol, sedangkan botol kedua diketahui volume air dan waktu.

2. Persentase Keterampilan Berpikir Kreatif

$$P = \frac{F}{n} \times 100\% \text{.....}$$ **Rumus 3.2**[73]

Keterangan:

P = persentase

F = jumlah siswa yang akan dihitung persentasenya

n = jumlah siswa

[73] Afida Afianingsih, Skripsi *Hubungan*, 39

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah perhitungan mencari persentase nilai keterampilan berpikir kreatif, kemudian mengelompokkan berdasarkan tingkat keberhasilan sebagai berikut. Persentase nilai keterampilan berpikir kreatif minimal tingkat keberhasilannya adalah 80%.

Tabel 3.5
Kriteria Persentase Keterampilan Berpikir Kreatif

Tingkat Keberhasilan	Kriteria
85% – 100%	Sangat Kreatif
69% - 84%	Kreatif
53% - 68%	Kurang Kreatif
<53%	Tidak Kreatif

3. Rata-Rata Nilai Keterampilan Berpikir Kreatif

Setelah diperolehnya nilai keterampilan setiap siswa, peneliti dapat mengumpulkan nilai rata-rata keterampilan berpikir kreatif siswa materi debit dari kelas V dengan menggunakan rumus berikut.

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{\sum n} \text{..... } \textbf{Rumus 3.3}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata

$\sum n =$ = jumlah siswa

$\sum X$ = jumlah seluruh nilai siswa

4. Nilai Aktivitas Siswa

Penilaian aktivitas terhadap siswa dan guru juga dilakukan dalam penelitian, berikut adalah rumus perolehan nilai aktivitas siswa.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{Skor\ perolehan}{Skor\ Maksimal} \times 100 \text{..... } \textbf{Rumus 3.4}$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.6
Kriteria Nilai Aktivitas Siswa

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
90 - 100	Sangat Baik
79 - 89	Baik
68 - 78	Cukup
57 - 67	Kurang
0 – 56	Sangat Kurang

5. Nilai Aktivitas Guru

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{Skor\ perolehan}{Skor\ Maksimal} \times 100 \text{.....}$$ **Rumus 3.5**[74]

Tabel 3.7
Kriteria Nilai Aktivitas Guru

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
90 - 100	Sangat Baik
79 - 89	Baik
68 - 78	Cukup
57 - 67	Kurang
0 – 56	Sangat Kurang

F. Indikator Kerja

Untuk mencapai target keberhasilan dalam melakukan penelitian ini, maka peneliti merumuskan indikator kinerja sebagai berikut:

1. Nilai keterampilan berpikir kreatif mencapai keberhasilan minimal KKM ≥75.
2. Dalam penelitian akan berakhir apabila siswa telah mencapai keberhasilan nilai keterampilan berpikir kreatif siswa materi debit dengan rata-rata KKM ≥75.

[74] Riskha Dwi Sandra, Skripsi *Peningkatan Pemahaman Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Heads Together)* Pada Siswa Kelas IIIA MI Miftahul Ulum Menganti Gresik Tahun Ajaran 2018/2019 (Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019), 51

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Persentase keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi debit minimal ≥80%.
4. Nilai aktivitas guru dan nilai aktivitas siswa mencapai minimal ≥80.

G. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian ini dilakukan secara gabungan antara guru kelas V pembelajaran matematika serta mahasiswa sebagai peneliti. Berikut adalah tugas peneliti, guru, dan peserta didik:

1. Peneliti

   Nama : Weni Marina.

   Nim : D97216090.

   Status : Mahasiswa PGMI UIN Sunan Ampel Surabaya.

   Tugas:

   a. Bertanggung jawab pada pembelajaran.
   b. Menyusun sebuah perencanaan pembelajaran.
   c. Melakukan hubungan kerjasama dengan guru kelas.
   d. Melaksanakan kegiatan pembelajaran.
   e. Mengumpulkan data penelitian.
   f. Terlibat dalam penelitian.
   g. Membuat laporan analisis data.

2. Guru kelas

   Nama: Maulina Witari, S.Pd.

   Tugas:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Bertanggung jawab membantu kegiatan pembelajaran.

b. Melakukan hubungan kerjasama bersama peneliti.

c. Sebagai observer.

d. Terlibat dalam peneliti.

e. Merefleksi pada setiap siklus.

3. Peserta didik kelas V

Jumlah: 11 siswa.

Tugas: Melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

MI Al Hidayah Margorejo merupakan madrasah berdiri pada tahun 1972 dengan NSM 111235780131 status sekolah swasta. Tempat MI Al Hidayah berada di jl. Margorejo Masjid no. 3E Surabaya. Madrasah ini memiliki 1 kepala sekolah, Mochammad Reza Abady, M.Pd. Madrasah memiliki 7 ruang dan 1 halaman sekolah. MI Al Hidayah memiliki beberapa murid yang alamatnya tidak jauh dari madrasah.

Pada awal kegiatan penelitian tindakan kelas adalah melaksanakan observasi di MI Al Hidayah Surabaya. Observasi dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 19 September 2019. Dari hasil data observasi bahwa kelas V memiliki 11 siswa yang terdiri 7 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki. Dalam penelitian ini dilakukan dua siklus yang terdiri 2 kali pertemuan, pada setiap pertemuan membutuhkan alokasi waktu (2 JP atau 2 x 35 menit) berturut-turut.

Data observasi lain berupa wawancara dan aktivitas pembelajaran di kelas, bahwa pembelajaran matematika guru telah menggunakan pendekatan dan metode yang baik. Akan tetapi kurangnya media sebagai pendukung pembelajaran matematika untuk mengembangkan belajar siswa baik pengetahuan atau keterampilan berpikir kreatif. Sehingga keterampilan berpikir kreatif pada siswa yang masih rendah. Soal-soal yang dibuatkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

guru tergolong kurang menarik sehingga siswa masih mengalami kesulitan untuk menyelesaikan soal. Hal ini belum menunjukkan keterampilan berpikir kreatifnya, siswa cenderung belajar tidak serius, suka bergurau dengan teman lain, dan kurang aktif di kelas.

1. Tindakan Siklus I

a. Rencana

Penelitian siklus I dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 yang di mulai pada hari Kamis tanggal 5 Desember 2019. Siklus I dihadiri sebanyak 11 siswa. Sebelum penelitian dilaksanakan, awal yang dilakukan peneliti adalah merencanakan pendekatan dan metode yang digunakan dalam penelitian dengan guru kelas V. Melakukan beberapa persiapan yang berhubungan dengan kegiatan penelitian tindakan kelas. Peneliti juga mempersiapkan dokumen untuk penelitian siklus I seperti:

1) Menyiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelejaran) materi debit. Peneliti menyusun RPP dengan pertimbangan validasi oleh dosen fakultas keguruan yang digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran di kelas.

2) LKS (Lembar Kerja Siswa) keterampilan berpikir kreatif yang berjumlah 3 butir soal uraian materi debit untuk tes siklus I dan tes siklus II yang mengacu pada keterampilan berpikir kreatif. Peneliti juga menyusun LKS dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pertimbangan validasi oleh dosen fakultas keguruan. LKS dibuat oleh peneliti yang menyesuaikan soal di buku siswa dan dapat diterapkan dengan menggunakan media, lembar kerja siswa sebagai alat evaluasi pada pembelajaran matematika yang menggunakan media konkret di setiap pertemuan pembelajaran untuk mengetahui perkembangan keterampilan berpikir kreatif siswa dari aspek kelancaran (berpikir lancar) dan fleksibel (berpikir keluwesan/lentur). Dalam pembelajaran berkelompok, siswa diarahkan untuk belajar secara kelompok dengan menggunakan media konkret untuk menyelesaikan soal atau masalah yang berhubungan dengan perhitungan debit. Siswa diarahkan untuk belajar secara terampil berpikir kreatif lancar dan fleksibel.

3) Media pembelajaran yang berbentuk visual tiga dimensi atau media konkret yaitu botol mineral. Media botol tersebut juga di pertimbangan validasi oleh dosen fakultas keguruan.

4) Lembar aktivitas guru digunakan saat mengajar, mengetahui langkah-langkah aktivitas guru apakah sudah sesuai dengan RPP. Sedangkan lembar aktivitas siswa saat belajar di kelas mengetahui langkah-langkah aktivitas siswa apakah sudah sesuai dengan RPP. Lembar aktivitas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut juga di pertimbangan validasi oleh dosen fakultas keguruan.

5) Lembar wawancara merupakan respon pembelajaran yang diberikan setelah melakukan tindakan menggunakan media. Lembar wawancara ditujukan pada respon guru dan siswa.

6) Lembar penilaian keterampilan berpikir kreatif.

b. Tindakan

Langkah tindakan pada siklus I terdiri 1 pertemuan atau 2 JP: 2 x 35 menit berturut-turut. Tindakan ini melakukan kegiatan pembelajaran menurut RPP, menggunakan media, melaksanakan pembelajaran dengan baik. Pada tindakan, peneliti menjelaskan kegiatan pada pertemuan ke-1.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 5 Desember 2019 di kelas V pukul 10.35-11.45 WIB. Pertemuan pertama, membahas materi pengertian debit, contoh debit, kegunaan, dan rumus. Kegiatan penelitian didampingi oleh guru kelas sebagai observer dan peneliti sebagai guru. Tugas guru kelas (observer) untuk membantu peneliti mengamati aktivitas dan menilai peneliti pada lembar aktivitas. Menilai aktivitas berguna untuk memperoleh informasi pada perbaikan pembelajaran berikutnya. Kegiatan awal peneliti sebagai guru melakukan dengan menyapa siswa, memulai berdoa dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bersama-sama, mengecek kehadiran siswa, menyiapkan siswa agar siap belajar, menyampaikan apersepsi yang berhubungan dengan materi, peneliti bertanya kepada siswa sebagai apersepsi "apakah kalian pernah mengisi bak mandi?" kemudian siswa merespon "pernah, bu". Peneliti mengajukan pertanyaan lagi "apabila aliran air bak mandi A lebih besar daripada aliran air bak mandi B. Manakah bak mandi yang lebih cepat terisi? Mengapa? Dan bagaimana rumus debit?", siswa melakukan respon seadanya dan bervariasi "Bak mandi A, karena alirannya besar dan rumusnya lupa", ini sudah membuktikan bahwa siswa kurang berpikir kreatif baik kelancaran dan keluwesan.

Hal ini menunjukkan siswa perlu diingatkan kembali materi debit yang sudah diajarkan sebelumnya. Kemudian peneliti menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran. Peneliti dan siswa melakukan membaca materi pada buku siswa materi debit.

Peneliti memulai pembelajaran dengan menunjukkan media botol kemudian siswa meminta untuk menebak apa yang dilakukan pada botol tersebut. Serentak siswa menjawab "untuk minum". Kemudian peneliti menghubungkan media botol dengan materi debit dan mengatakan "botol ini bisa diisi dengan apa?" siswa menjawab "air bu, kelereng bu, pensil bu". Begitulah respon siswa yang beragam mengenai media. Peneliti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tetap menghargai pendapat siswa yang beragam itu dan memberikan pujian. Peneliti menyampaikan materi secara ringkas dari membaca kemudian dibahas bersama. Kemudian guru memberikan contoh kepada siswa bentuk soal, dan menggunakan botol.

Gambar 4.1
Peneliti Menunjukkan Media Botol Kepada Siswa Siklus I

Peneliti memberikan contoh soal menggunakan dua botol. Dengan ini, peneliti mencoba menanyakan kepada siswa untuk membantu menjawab soal. Dengan melihat jawaban yang disampaikan siswa, siswa belum lancar terhadap rumus dan belum menyampaikan pendapat terhadap kedua botol yang berukuran sama. Peneliti membantu siswa untuk menyelesaikan dengan baik. Siswa mulai memperhatikan.

Pada pertemuan pertama siswa belum terbiasa dengan menggunakan media di dalam pembelajaran. Siswa masih

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terlihat bingung dan pendiam, bagaimana memahami materi debit dengan benar. Peneliti memahami peristiwa ini karena pertemuan awal siswa baru mengenal media pada pelajaran matematika.

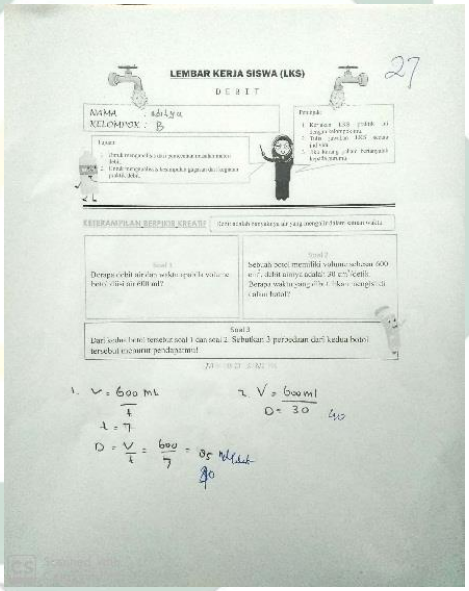
Peneliti memberikan kesempatan bertanya kepada siswa mengenai materi yang belum dipahami. Siswa tidak memberikan pertanyaan, kemudian peneliti membentuk 2 kelompok. Tiap kelompok berisi 5-6 siswa dan setiap siswa memiliki LKS untuk melakukan kegiatan praktik. Kemudian peneliti mengajak siswa melakukan praktik mengisi air di halaman sekolah. Siswa berdiskusi dengan kelompok untuk praktik.

Gambar 4.2
Siswa Melakukan Praktik Materi Debit Siklus I

Setelah melakukan praktik dan mengumpulkan data baik volume air dan waktu. Siswa telah melakukan diskusi dengan baik. Kemudian peneliti mengajak ke dalam kelas untuk melanjutkan penyelesaian dengan menggunakan rumus. Peneliti

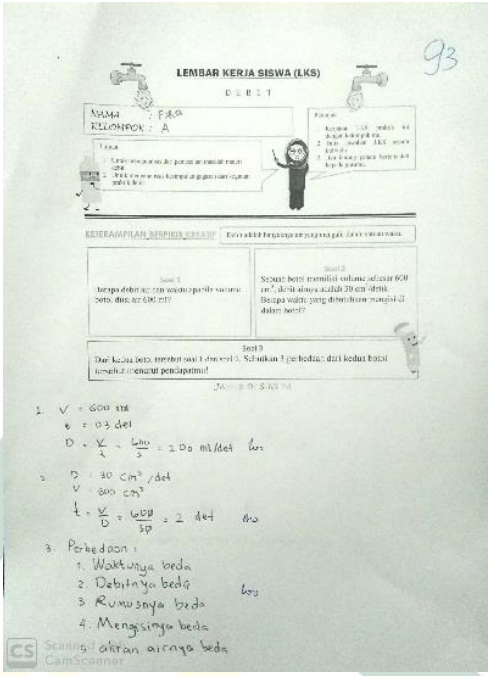
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berkeliling membantu siswa yang kesulitan. Setelah penyelesaian LKS telah selesai, siswa diminta maju satu persatu untuk presentasi ke depan. Peneliti menilai keterampilan berpikir kreatif siswa dari aspek menganalisis menyelesaikan masalah dan menganalisis kesimpulan gagasan bersama siswa lain. Berikut contoh cara penyelesaian siswa dalam lembar kerja siswa.



Gambar 4.3
Lembar Kerja Siswa Kelompok B Siklus I

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.4

Lembar Kerja Siswa Kelompok A Siklus I Dari 2 kelompok yang telah dibentuk, berdasarkan jawaban setiap siswa menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa dalam menganalisis sudah benar, tetapi belum bervariasi dalam menyampaikan pendapat terhadap perbandingan atas perlakuan praktik yang berbeda dengan ukuran botol yang sama. Pada gambar 4.3 sudah dapat menyelesaikan dengan lancar menuliskan rumus, tetapi hasil data belum sesuai, dan belum menjukkan keluwesan untuk menganalisis gagasan. Pada gambar 4.4 sudah dapat menyelesaikan dengan lancar menuliskan rumus, hasil dan data sesuai, juga sudah menyelesaikan dengan luwes menganalisis gagasan dengan baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peneliti memberikan pujian kepada siswa yang berani menyampaikan jawaban di depan kelas. Kemudian melanjutkan kegiatan penutup sesuai dengan RPP mulai dari melakukan refleksi dengan siswa apa saja yang telah dipelajari, menguatkan materi agar siswa bisa mengingat dengan baik, menyampaikan materi selanjutnya, lalu ditutup dengan doa bersama.

c. Pengamatan (*Observe*)

O*bserve* atau pengamat melakukan observasi atau mengamati KBM seperi menilai keaktifan siswa dan guru baik di siklus I dan siklus II. Berikut adalah skor keaktifan siswa dan guru baik di siklus I.

Tabel 4.1
Skor Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek	Skor
	Pendahuluan	
1	Siswa melakukan berdoa di awal pembelajaran.	5
2	Siswa menyiapkan diri secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.	4
3	Siswa merespon kegiatan apersepsi (mengajikan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari).	5
4	Siswa mendengarkan guru ketika menjelaskan tujuan pembelajaran.	4
5	Siswa mendengarkan guru ketika menyampaikan materi.	4
	Kegiatan Inti	
6	Siswa menggunakan media dan sumber belajar dengan tepat.	3
7	Siswa menggunakan metode yang digunakan guru dengan tepat (mengacu pada karakteristik materi dan siswa).	5
8	Siswa menggunakan pendekatan pembelajaran, beberapa metode pembelajaran, media	4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	pembelajaran, dan sumber belajar yang digunakan guru.	
9	Terjadinya interaksi antar siswa, antara siswa dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya.	4
10	Siswa terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.	3
11	Siswa melakukan percobaan di halaman sekolah di depan ruang kamar mandi atau menggunakan kran dengan fasilitas dari guru.	5
12	Siswa merespon pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru, baik secara lisan maupun tertulis.	5
13	Siswa berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut.	4
14	Siswa terlibat dalam pembelajaran berkelompok.	4
15	Siswa berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.	4
16	Siswa mengerjakan LKS terhadap eksplorasi yang dilakukan, baik secara lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok.	4
17	Siswa menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok.	4
18	Siswa melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri siswa melalui presentasi.	3
Konfirmasi		
19	Siswa merespon umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilannya.	3
20	Siswa melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan	3
21	Siswa bertanya kepada guru ketika menghadapi kesulitan dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar.	2
22	Siswa saling membantu menyelesaikan masalah.	4
23	Siswa melakukan pengecekan hasil eksplorasi.	3
24	Siswa merespon motivasi yang kurang atau belum berpartisipasi aktif yang diberikan guru.	3
Kegiatan Penutup		
25	Siswa membuat rangkuman/simpulan pelajaran.	3
26	Siswa menerima penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram.	4
27	Siswa menerima tugas untuk diselesaikan di	2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	rumah.	
28	Siswa mendengarkan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.	5
29	Siswa melakukan berdoa.	5
	Total	111

Skor Maksimal = 145

Disimpulkan dari skor aktivitas siswa pada siklus I yang dilakukan oleh *observe* adalah 111, maka nilai observasi siswa pada siklus I adalah 76,5 (Cukup). Mengetahui nilai tersebut penelitian siklus I belum mencapai target dalam nilai observasi siswa adalah 80. Peneliti melakukan tindakan selanjutnya pada siklus II.

Tabel 4.2
Skor Aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek	Skor
	Pendahuluan	
1	Guru mengajak siswa berdoa di awal pembelajaran.	5
2	Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.	5
3	Guru melakukan kegiatan apersepsi (mengajikan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari).	5
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.	5
5	Guru menyampaikan cakupan materi.	5
	Kegiatan Inti	
6	Guru memilih dan menggunakan media dan sumber belajar dengan tepat.	4
7	Guru menggunakan metode dengan tepat (mengacu pada karakteristik materi dan siswa).	4
8	Guru menggunakan pendekatan pembelajaran dengan tepat.	3
9	Guru memfasilitasi terjadinya interaksi antar siswa, antara siswa dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya.	4
10	Guru melibatkan siswa secara aktif dalam setiap	4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	kegiatan pembelajaran.	
11	Guru memfasilitasi siswa melakukan percobaan di halaman sekolah di depan ruang kamar mandi atau menggunakan kran.	5
12	Guru memfasilitasi siswa melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru, baik secara lisan maupun tertulis.	5
13	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut.	3
14	Guru memfasilitasi siswa dalam pembelajaran berkelompok.	3
15	Memfasilitasi siswa berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.	4
16	Guru memfasilitasi siswa mengerjakan LKS terhadap eksplorasi yang dilakukan, baik secara lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok.	3
17	Guru memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok.	3
18	Guru memfasilitasi siswa melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri siswa melalui presentasi.	4
Konfirmasi		
19	Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan siswa.	4
20	Guru memfasilitasi siswa melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan.	5
21	Guru berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan siswa yang menghadapi kesulitan dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar.	5
22	Guru membantu menyelesaikan masalah.	4
23	Guru memberi acuan agar siswa dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi.	5
24	Guru memberikan motivasi kepada siswa yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.	5
Kegiatan Penutup		
25	Guru bersama-sama dengan siswa dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran.	4
26	Guru melakukan penilaian/evaluasi/refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram.	5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

27	Guru memberikan tugas untuk diselesaikan di rumah	2
28	Guru menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya	4
29	Guru mengajak berdoa	3
	Total	120

Skor Maksimal = 145

Disimpulkan dari skor aktivitas guru pada siklus I yang dilakukan oleh *observe* adalah 120, maka nilai observasi guru pada siklus I adalah 82,75. Mengetahui nilai tersebut penelitian siklus I sudah mencapai target dalam nilai observasi guru adalah 80.

Penilaian tes yang diberikan kepada siswa melalui kegiatan secara berkelompok. Terdapat dua kelompok yang setiap kelompok terdiri 5-6 siswa. Tiap siswa diberikan satu LKS materi debit. Pada kegiatan ini terdapat dua aspek yang dinilai, yaitu aspek kelancaran dan keluwesan. Setiap aspek dinilai berdasarkan tiga kriteria penilaian yang terdapat dalam rubrik penilaian tes yang terdapat pada lampiran. Hasil penilaian pada siklus I sebagai berikut.

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Keterampilan Berpikir Kreatif Siklus I

No	Nama	Lancar			Luwes			Total	NA	T/TT
		SOAL	Jumlah Kriteria yang terpenuhi	SKOR	SOAL	Jumlah Kriteria yang terpenuhi	SKOR			
1	AA	1	1	40	3	0	0	80	27	TT

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		2	1	40						
2	FTI	1	3	100	3	3	100	300	100	T
		2	3	100						
3	FI	1	3	100	3	3	100	280	93	T
		2	2	80						
4	K	1	3	100	3	3	100	300	100	T
		2	3	100						
5	NPP	1	3	100	3	0	0	180	60	TT
		2	2	80						
6	BS	1	2	80	3	0	0	160	53	TT
		2	2	80						
7	PL	1	3	100	3	0	0	200	67	TT
		2	3	100						
8	RF	1	3	100	3	3	100	280	93	T
		2	2	80						
9	URA	1	3	100	3	3	100	300	100	T
		2	3	100						
10	SW	1	3	80	3	0	0	160	53	TT
		2	3	80						
11	U	1	1	40	3	0	0	80	27	TT
		2	1	40						

Pada siklus I nilai rata-rata yang didapatkan melalui penilaian tes. Perhitungan untuk rata-rata nilai keterampilan berpikir kreatif adalah menjumlahkan seluruh nilai siswa yang mengikuti tes kemudian dibagi dengan jumlah siswa yang mengikuti tes. Maka, rata-rata nilai keterampilan berpikir kreatif tersebut bernilai 70,9. Peneliti menargetkan nilai rata-rata ≥75, rata-rata pada siklus I belum mencapai target. Peneliti akan melaksanakan pada siklus II untuk memperbaiki.

Pada siklus I persentase yang mencapai di atas KKM adalah 45,4%. Sedangkan persentase yang belum mencapai KKM adalah 54,5%, peneliti memberikan batasan minimal ≥80% supaya mencapai harapan. Mengetahui persentase tersebut penelitian dilanjutkan pada siklus II.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Refleksi

Pembelajaran menggunakan media konkret pada siklus I beberapa kurang berhasil sesuai harapan, peristiwa ini terlihat beberapa beberapa siswa masih kurang mengerti media dan materi yang digunakan. Siswa kurang berpikir secara luwes untuk menyampaikan pendapat dari perintah soal dan kurang berpikir lancar untuk menuliskan rumus debit dengan benar. Kekurangan lainnya fasilitas yang disediakan membuat siswa kurang kondusif saat belajar. Sehingga media perlu dibuat yang lebih efektif dan nyaman. Peneliti membentuk kelompok yang lebih heterogen lagi agar tidak siswa yang tertentu selalu berkumpul atau selalu bersama.

Berdasarkan hasil lembar aktivitas, wawancara, dan tes keterampilan berpikir kreatif siswa dianalisis untuk direfleksi. Hasil refleksi dijabarkan tabel berikut.

Tabel 4.4
Hasil Refleksi Siklus I

No	Kendala	Perbaikan
1	Siswa tidak mendemonstrasikan media ketika peneliti mengajarkan.	Dalam kegiatan pembelajaran, peneliti membuat kegiatan untuk mendemonstrasikan media kepada siswa.
2	Saat berdiskusi kelompok, tanya jawab, presentasi pada keaktifan siswa hanya siswa yang pintar, sedangkan siswa lain hanya diam.	Melakukan kegiatan keaktifan pada siswa dengan menunjuk siswa secara acak, membantu mengarahkan, memberikan motivasi, presentasi dilakukan secara bergiliran.
3	Media dan fasilitas	Mengembangkan media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	kurang efektif karena data debit terutama waktu yang digunakan bermacam-macam.	dengan tutup yang berlubang membuat penggunaan dalam media lebih efektif dan kondusif.

Berdasarkan data siklus I terdiri tes keterampilan berpikir kreatif, aktivitas guru dan siswa, respon guru dan siswa melalui wawancara dapat dinyatakan belum mencapai harapan pada penelitian. Sehingga siklus I perlu diadakan perbaikan siklus selanjutnya.

2. Tindakan Siklus II

a. Rencana

Penelitian siklus II dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 yang di mulai pada hari Jumat tanggal 13 Desember 2019. Siklus II dihadiri sebanyak 11 siswa. Sebelum penelitian dilaksanakan, awal yang dilakukan peneliti adalah merencanakan RPP yang digunakan dalam pembelajaran. Melakukan beberapa persiapan yang berhubungan dengan kegiatan penelitian tindakan kelas. Peneliti juga mempersiapkan dokumen untuk penelitian siklus II seperti:

1) Menyiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelejaran) materi debit. Peneliti menyusun RPP dengan pertimbangan dari refleksi siklus I sebagai acuan dalam pembelajaran di kelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) LKS (Lembar Kerja Siswa) keterampilan berpikir kreatif tetap menyusun soal berjumlah 3 butir uraian materi debit untuk siklus II yang mengacu pada keterampilan berpikir kreatif. Peneliti juga menyusun LKS dengan pertimbangan dari refleksi siklus I, pada LKS siklus II perbedaannya adalah setiap soal menggunakan media serta waktu yang diperoleh hasilnya tidak beda satu sama lain. LKS dibuat oleh peneliti yang menyesuaikan kondisi siswa dan dapat diterapkan dengan menggunakan media, lembar kerja siswa sebagai alat evaluasi pada pembelajaran matematika yang menggunakan media konkret di setiap pertemuan pembelajaran untuk mengetahui perkembangan keterampilan berpikir kreatif siswa dari aspek kelancaran (berpikir lancar) dan fleksibel (berpikir keluwesan/lentur). Dalam pembelajaran berkelompok, siswa diarahkan untuk belajar secara kelompok dengan menggunakan media konkret untuk menyelesaikan soal atau masalah yang berhubungan dengan perhitungan debit. Siswa diarahkan untuk belajar secara terampil berpikir kreatif lancar dan fleksibel.

3) Media pembelajaran atau media konkret yaitu tetap menggunakan botol mineral. Media botol tersebut juga di kembangkan menjadi lebih efektif, yaitu tidak lagi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan kran melainkan menggunakan tutup botol yang berlubang dan tidak berlubang. Salah satu botol sudah disediakan air yang penuh, akan tetapi tindak saat dipraktikkan tidak memerlukan siswa naik turun menuju kran. Beberapa siswa akan mempraktikkan media konkret materi debit.

4) Lembar aktivitas guru digunakan saat peneliti mengajar, mengetahui langkah-langkah aktivitas guru apakah sudah mengalami perkembangan lebih baik. Sedangkan lembar aktivitas siswa saat belajar di kelas mengetahui langkah-langkah aktivitas siswa apakah sudah mengalami perkembangan lebih baik.

5) Lembar wawancara merupakan respon pembelajaran yang diberikan setelah melakukan tindakan menggunakan media. Lembar wawancara ditujukan pada respon guru dan siswa.

6) Lembar penilaian keterampilan berpikir kreatif.

b. Tindakan

Langkah tindakan pada siklus II terdiri 1 pertemuan atau 2JP: 2 x 35 menit berturut-turut. Tindakan ini melakukan kegiatan pembelajaran menurut RPP, menggunakan media, melaksanakan pembelajaran dengan baik. Pada tindakan, peneliti menjelaskan kegiatan pada pertemuan ke-2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat, 15 Desember 2019 di kelas V pukul 07.00-08.10 WIB. Pertemuan kedua, membahas materi debit, memberikan contoh debit secara nyata, kegunaan, dan rumus. Kegiatan penelitian didampingi oleh observer. Observer tetap membantu peneliti mengamati aktivitas dan menilai peneliti sebagai guru pada lembar aktivitas. Kegiatan awal peneliti melakukan dengan menyapa siswa, memulai berdoa dengan bersama-sama, mengecek kehadiran siswa, menyiapkan siswa agar siap belajar, menyampaikan apersepsi yang berhubungan dengan materi, peneliti bertanya kepada siswa sebagai apersepsi "apakah kalian masih ingat materi minggu kemarin tentang debit?" kemudian siswa merespon ada yang ingat dan sebagian ingat. Peneliti mengajukan pertanyaan lagi "apabila Nesya menyalakan air bak mandi dengan aliran yang lebih besar daripada Bima menyalakan air bak mandi dengan aliran yang lebih kecil. Milik siapa bak mandi yang lebih cepat terisi? Mengapa? Dan bagaimana rumus debit?", siswa melakukan respon dengan benar dan bervariasi "Nesya bu, soalnya alirannya besar, waktu yang dibutuhkan sedikit, rumus debit sama dengan volume dibagi waktu", ini sudah membuktikan bahwa siswa sudah berpikir kreatif baik kelancaran dan keluwesan. Tetapi satu siswa saat ditunjuk rumus debit, siswa belum mampu menjawab

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan baik. Hal ini menunjukkan siswa perlu diingatkan kembali materi debit yang sudah diajarkan sebelumnya. Kemudian peneliti menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran. Peneliti dan siswa melakukan membaca materi pada buku siswa materi debit.

Peneliti memulai pembelajaran dengan menunjukkan media dua botol kemudian siswa bertanya "bu, mengapa botolnya ada lubangnya?" Kemudian peneliti menjawab "pertemuan hari ini kita menggunakan media materi debit dengan praktik yang lebih mudah, agar kalian mengerti". Peneliti tetap menghargai pertanyaan siswa yang beragam dan memberikan pujian. Peneliti menyampaikan materi secara ringkas dari membaca, menjelaskan dari aktivitas Nesya dan Bima mengisi bak mandi dan mendemonstrasikan dengan salah satu siswa.

Gambar 4.5
Siswa Mendemonstrasikan Media pada Siklus II

Kemudian siswa memahami makna debit yang sebenarnya. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa untuk bertanya. Siswa sudah memahami materi ketika guru memberikan pertanyaan sederhana.

Gambar 4.6
Peneliti Menjelaskan Materi pada Siklus II

Setelah tidak ada pertanyaan, peneliti memberikan LKS menggunakan dua botol. Membentuk kelompok secara acak. Dengan ini, peneliti meminta satu siswa untuk mempraktikkan media sesuai LKS. Siswa menjawab data yang dibutuhkan pada LKS sudah sesuai dengan media yang disediakan. Perbedaan dari kedua botol ini adalah botol pertama menggunakan tutup botol tidak berlubang (sebagai penerapan soal pertama) yang menghasilkan aliran deras dengan cara tutup botol dibuka. Sedangkan botol kedua menggunakan tutup botol yang berlubang (sabagai penerapan soal kedua), yang menghasilkan aliran tidak deras dengan cara tutup botol tetap terpasang di botol.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.7
Siswa Menghitung Data Sesuai Perintah LKS pada Siklus II

Dengan melihat jawaban yang disampaikan siswa, data tersebut hasilnya akan sama dengan siswa lainnya untuk mempermudah hasil jawaban yang sama. Peneliti memberikan pujian kepada siswa yang telah berani mempraktikkan media. Siswa mengerjakan LKS dengan berdiskusi. Peneliti berkeliling mengawasi perkembangan siswa.

Selanjutnya kegiatan mempresentasikan hasil yang telah dikerjakan. Peneliti menunjuk siswa secara bergantian untuk maju ke depan membaca hasilnya. Peneliti menilai kemampuan setiap siswa tentang keterampilan berpikir kreatif.

Peneliti menilai keterampilan berpikir kreatif siswa dari aspek menganalisis menyelesaikan masalah dan menganalisis kesimpulan gagasan bersama siswa lain. Mayoritas jawaban yang disampaikan siswa sudah mengalami perkembangan lebih baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peneliti memberikan pujian kepada siswa yang berani menyampaikan jawaban di depan kelas. Kemudian melanjutkan kegiatan penutup sesuai dengan RPP mulai dari melakukan refleksi dengan siswa apa saja yang telah dipelajari, menguatkan materi agar siswa bisa mengingat dengan baik, lalu ditutup dengan doa bersama.

c. Pengamatan (*Observe*)

O*bserve* atau pengamat melakukan observasi atau mengamati KBM seperi menilai keaktifan siswa dan guru baik di siklus II. Berikut adalah skor keaktifan siswa dan guru baik di siklus II.

Tabel 4.5
Skor Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek	Skor
	Pendahuluan	
1	Siswa melakukan berdoa di awal pembelajaran.	5
2	Siswa menyiapkan diri secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.	5
3	Siswa merespon kegiatan apersepsi (mengajikan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari).	5
4	Siswa mendengarkan guru ketika menjelaskan tujuan pembelajaran.	5
5	Siswa mendengarkan guru ketika menyampaikan materi.	5
	Kegiatan Inti	
6	Siswa menggunakan media dan sumber belajar dengan tepat.	4
7	Siswa menggunakan metode yang digunakan guru dengan tepat (mengacu pada karakteristik materi dan siswa).	5
8	Siswa menggunakan pendekatan pembelajaran, beberapa metode pembelajaran, media	4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	pembelajaran, dan sumber belajar yang digunakan guru.	
9	Terjadinya interaksi antar siswa, antara siswa dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya.	5
10	Siswa terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.	5
11	Siswa melakukan percobaan di kelas.	5
12	Siswa merespon pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru, baik secara lisan maupun tertulis.	5
13	Siswa berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut.	5
14	Siswa terlibat dalam pembelajaran berkelompok.	5
15	Siswa berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.	4
16	Siswa mengerjakan LKS terhadap eksplorasi yang dilakukan, baik secara lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok.	4
17	Siswa menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok.	5
18	Siswa melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri siswa melalui presentasi.	5
Konfirmasi		
19	Siswa merespon umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilannya.	4
20	Siswa melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan	4
21	Siswa bertanya kepada guru ketika menghadapi kesulitan dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar.	3
22	Siswa saling membantu menyelesaikan masalah.	5
23	Siswa melakukan pengecekan hasil eksplorasi.	3
24	Siswa merespon motivasi yang kurang atau belum berpartisipasi aktif yang diberikan guru.	5
Kegiatan Penutup		
25	Siswa membuat rangkuman/simpulan pelajaran.	4
26	Siswa menerima penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram.	4
27	Siswa menerima tugas untuk diselesaikan di rumah.	3
28	Siswa mendengarkan materi yang akan dipelajari	5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	pada pertemuan berikutnya.	
29	Siswa melakukan berdoa.	5
	Total	131

Skor Maksimal = 145

Disimpulkan dari skor aktivitas siswa pada siklus II yang dilakukan oleh *observe* adalah 131, maka nilai observasi siswa pada siklus II adalah 90,3. Mengetahui nilai tersebut penelitian siklus II sudah mencapai target dalam nilai observasi siswa adalah 80.

Tabel 4.6
Skor Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek	Skor
	Pendahuluan	
1	Guru mengajak siswa berdoa di awal pembelajaran.	5
2	Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.	5
3	Guru melakukan kegiatan apersepsi (mengajikan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari).	5
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.	5
5	Guru menyampaikan cakupan materi.	5
	Kegiatan Inti	
6	Guru memilih dan menggunakan media dan sumber belajar dengan tepat.	5
7	Guru menggunakan metode dengan tepat (mengacu pada karakteristik materi dan siswa).	4
8	Guru menggunakan pendekatan pembelajaran dengan tepat.	4
9	Guru memfasilitasi terjadinya interaksi antar siswa, antara siswa dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya.	5
10	Guru melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.	5
11	Guru memfasilitasi siswa melakukan percobaan di kelas.	5
12	Guru memfasilitasi siswa melalui pemberian	5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru, baik secara lisan maupun tertulis.	
13	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut.	4
14	Guru memfasilitasi siswa dalam pembelajaran berkelompok.	5
15	Memfasilitasi siswa berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.	4
16	Guru memfasilitasi siswa mengerjakan LKS terhadap eksplorasi yang dilakukan, baik secara lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok.	5
17	Guru memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok.	5
18	Guru memfasilitasi siswa melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri siswa melalui presentasi.	5
Konfirmasi		
19	Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan siswa.	5
20	Guru memfasilitasi siswa melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan.	5
21	Guru berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan siswa yang menghadapi kesulitan dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar.	5
22	Guru membantu menyelesaikan masalah.	4
23	Guru memberi acuan agar siswa dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi.	5
24	Guru memberikan motivasi kepada siswa yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.	5
Kegiatan Penutup		
25	Guru bersama-sama dengan siswa dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran.	5
26	Guru melakukan penilaian/evaluasi/refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram.	5
27	Guru memberikan tugas untuk diselesaikan di rumah	3
28	Guru menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya	5
29	Guru mengajak berdoa	5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Total	138

Skor Maksimal = 145

Disimpulkan dari skor aktivitas guru pada siklus II yang dilakukan oleh *observe* adalah 138, maka nilai observasi guru pada siklus II adalah 95,1 (Sangat Baik). Mengetahui nilai tersebut penelitian siklus II sudah mencapai target.

Penilaian tes yang diberikan kepada siswa melalui kegiatan secara berkelompok. Terdapat dua kelompok yang setiap kelompok terdiri 5-6 siswa. Tiap siswa diberikan satu LKS materi debit. Pada kegiatan ini terdapat dua aspek yang dinilai, yaitu aspek kelancaran dan keluwesan. Setiap aspek dinilai berdasarkan tiga kriteria penilaian yang terdapat dalam rubrik penilaian tes yang terdapat pada lampiran. Hasil penilaian pada siklus II sebagai berikut.

Tabel 4.7
Hasil Penilaian Keterampilan Berpikir Kreatif Siklus II

No	Nama	Lancar			Luwes			Total	NA	T/TT
		SOAL	Jumlah Kriteria yang terpenuhi	SKOR	SOAL	Jumlah Kriteria yang terpenuhi	SKOR			
1	AA	1	3	100	3	2	80	260	87	T
		2	2	80						
2	FTI	1	3	100	3	3	100	300	100	T
		2	3	100						
3	FI	1	3	100	3	3	100	300	100	T
		2	3	100						
4	K	1	2	80	3	3	100	280	93	T
		2	3	100						
5	NPP	1	2	80	3	3	100	280	93	T

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		2	3	100						
6	BS	1	1	40	3	3	100	240	80	T
		2	3	100						
7	PL	1	3	100	3	2	80	260	87	T
		2	2	80						
8	RF	1	3	100	3	3	100	300	100	T
		2	3	100						
9	URA	1	3	100	3	3	100	300	100	T
		2	3	100						
10	SW	1	3	100	3	3	100	300	100	T
		2	3	100						
11	U	1	3	100	3	1	40	220	73	TT
		2	2	80						

Pada siklus II nilai rata-rata yang didapatkan melalui penilaian tes. Perhitungan untuk rata-rata nilai keterampilan berpikir kreatif adalah menjumlahkan seluruh nilai siswa yang mengikuti tes yakni 1013, kemudian dibagi dengan jumlah siswa yang mengikuti tes adalah 92. Maka rata-rata pada siklus II sudah melebihi target minimal.

Pada siklus II persentase yang mencapai di atas KKM adalah 91%. Sedangkan persentase yang belum mencapai KKM adalah 9%, mengetahui persentase tersebut penelitian sudah berhasil mencapai harapan.

d. Refleksi

Berdasarkan data siklus II terdiri tes keterampilan berpikir kreatif, aktivitas guru dan siswa, respon guru dan siswa melalui wawancara dapat dinyatakan sudah mencapai harapan pada penelitian. Data-data tersebut pada siklus II mengalami

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peningkatan dan mencapai indikator keberhasilan. Sehingga penelitian tindakan kelas dihentikan sampai dengan siklus II.

B. Pembahasan

Pembahasan penelitian ini menghubungkan dengan tujuan penelitian yang dituliskan pada bab I. Tujuan tersebut adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan untuk mengetahui bagaimana peningkatan keterampilan berpikir kreatif materi debit siswa. Peneliti menjelaskan data yang diperoleh sebagai berikut.

1. Penggunaan media konkret

Dalam penelitian ini, penggunaan media konkret diperoleh hasil data penelitian melalui lembar aktivitas siswa dan aktivitas guru. Pada lembar aktivitas siswa dan aktivitas guru merupakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran materi debit yang menggunakan sebuah media bentuk tiga dimensi berupa botol serta bertujuan meningkatkan berpikir kreatif yaitu berpikir lancar dan berpikir luwes.

Berikur adalah hasil penggunaan media konkret diperoleh hasil data penelitian melalui lembar aktivitas siswa dan aktivitas guru siklus I dan siklus II.

a. Aktivitas siswa

Pada siklus I diperoleh hasil aktivitas siswa yang telah diobservasi oleh observer yang sesuai dengan langkah-langkah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

RPP sebesar 76,5 (cukup) atau mendapat jumlah skor 111. Dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 90,3 (sangat baik) atau mendapat jumlah skor 131. Disimpulkan bahwa siklus II telah mencapai nilai yang memuaskan melebihi nilai minimal yang diambil peneliti yaitu ≥80. Peneliti menghentikan kegiatan penelitian tindakan kelas sampai di siklus II.

b. Aktivitas guru

Pada siklus I diperoleh hasil aktivitas guru yang telah diobservasi oleh observer yang sesuai dengan langkah-langkah RPP sebesar 82,75 (baik) atau mendapat jumlah skor 120. Siklus I aktivitas guru sudah mencapai batas minimal ≥80. Akan tetapi pada aktivitas siswa membutuhkan penelitian selanjutnya, maka aktivitas guru meskipun sudah mencapai target tetap akan dilaksanakan aktivitas guru di siklus II. Berharap hasil menjadi lebih baik. Dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 95,1 (sangat baik) atau mendapat jumlah skor 138. Disimpulkan bahwa siklus II aktivitas guru masih dapat mengalami peningkatan. Dan peneliti menghentikan kegiatan penelitian tindakan kelas sampai di siklus II.

2. Peningkatan keterampilan berpikir kreatif

Berdasarkan hasil analisis penggunaan media konkret tujuan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa juga mampu mengubah pembelajaran yang selamai ini digunakan. Pencapaian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berpikir kreatif menghasilkan berpikir lancar dan berpikir luwes yang diambil peneliti untuk materi debit.

Pembelajaran juga menghubungkan pada indikator pembelajaran keterampilan berpikir kreatif yakni KD 4 (psikomotorik). Indikator keterampilan yang diambil adalah menganalisis. Sedangkan pada indikator berpikir kreatif diambil dua ciri yaitu kelancaran dan keluwesan. Pada kegiatan pembelajaran, guru mengukur siswa untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dengan aktivitas yang menghubungkan kelancaran (siswa dapat mengenal debit dan mengetahui rumus debit) serta keluwesan (siswa dapat menyampaikan gagasan dengan benar yang bervariatif).

Berikur adalah hasil peningkatan keterampilan berpikir kreatif diperoleh hasil data penelitian melalui lembar penilaian tes tulis siklus I dan siklus II.

a. Nilai keterampilan berpikir kreatif

Pada siklus I diperoleh hasil nilai siswa secara individu yang telah dijelaskan pada tabel 4.3 jumlah nilai secara menyeluruh adalah 773 dengan siswa yang mencapai diatas KKM ≥75 adalah 5 siswa. Sedangkan pada siklus II diperoleh hasil nilai siswa secara individu yang telah dijelaskan pada tabel 4.7 jumlah nilai secara menyeluruh adalah 1013 dengan siswa yang mencapai diatas KKM ≥75 adalah 10 siswa. Peneliti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menghentikan kegiatan penelitian tindakan kelas sampai di siklus II.

b. Rata-rata nilai keterampilan berpikir kreatif

Rata-rata nilai keterampilan berpikir kreatif pada siklus I diperoleh jumlah hasil nilai siswa secara menyeluruh adalah 773 kemudian dibagi dengan jumlah siswa yaitu 11. Maka rata-rata nilai keterampilan berpikir kreatif adalah 70,2. Sedangkan pada siklus II diperoleh jumlah hasil nilai siswa secara menyeluruh adalah 1013 kemudian dibagi dengan jumlah siswa yaitu 11. Maka rata-rata nilai keterampilan berpikir kreatif adalah 92. Peneliti menghentikan kegiatan penelitian tindakan kelas sampai di siklus II.

c. Persentase nilai keterampilan berpikir kreatif

Setelah mengetahui hasil dan rata-rata nilai keterampilan berpikir kreatif. Peneliti menghitung siswa yang tuntas dan tidak tuntas dalam bentuk persentase. Pada siklus I diperoleh siswa yang mencapai diatas KKM ≥75 adalah 5 siswa (45,4%) dan siswa yang mencapai diatas KKM ≤75 adalah 6 siswa (54,5%). Sedangkan pada siklus II diperoleh siswa yang mencapai diatas KKM ≥75 adalah 10 siswa (91%) dan siswa yang mencapai diatas KKM ≤75 adalah 1 siswa (9%).

Dari hasil perhitungan di atas, peneliti telah melakukan tindakan untuk mengatasi masalah yang ada di kelas V MI Al Hidayah mata pelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

matematika materi debit dengan menggunakan media. Yang diharapkan guru kelas terkait penggunaan media pembelajaran yang sederhana untuk pelajaran matematika, harapan peneliti dapat membantu guru kelas untuk bisa menerapkan hingga tahun ajaran berikutnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan melalui proses pembelajaran matematika materi debit menggunakan media konkret untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif sebanyak dua siklus dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bahwa penggunaan media konkret sudah benar sesuai dengan teori-teori. Hal tersebut dapat dibuktikan dari nilai aktivitas belajar siswa dari siklus I diperoleh 76,5 meningkat pada siklus II menjadi 90,3. Dan nilai aktivitas guru pada siklus I diperoleh 82,75 meningkat pada siklus II menjadi 95,1.
2. Bahwa peningkatan hasil keterampilan berpikir kreatif siswa sudah semakin baik dibuktikan dengan nilai rata-rata pada siklus I diperoleh 70,2 dengan persentase 45,4% atau 5 siswa yang tuntas. Dan meningkat pada siklus II menjadi nilai rata-rata 92 dengan persentase 91% atau 10 siswa yang tuntas.

B. Saran

Terdapat beberapa saran peneliti terkait hasil penelitian pada penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Guru hendaknya mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam pelajaran matematika.
2. Media konkret botol diharapkan dapat dijadikan media pendukung dalam pembelajaran alternatif materi debit yang dapat diterapkan dalam kelas agar siswa terbiasa berpikir secara sistematis dan kreatif dalam penyelesaian masalah.
3. Dengan adanya keterbatasan penelitian ini, maka disarankan ada penelitian lanjut yang meneliti aspek berpikir kreatif lainnya yaitu berpikir lancar dan berpikir luwes.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Afianingsih, Afida. 2017. Skripsi *Hubungan Kemampuan berpikir Kreatif Dalam Model Mind MAPPING Dengan Kemampuan Menyimpulkan Materi Pelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA YP Unila Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/207.* Bandar Lampung: Universitas Lampung.

Akhmadi, Agus. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Praktis Pengembangan Profesi Guru dan Konselor.* Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

Ardiyanto, Priyo. 2014. Skripsi *Penggunaan Media Benda Konkret Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan pada Siswa Tunagrahita Ringan Kelas Dasar III di SLB Insan Mandiri Dlingo Bantul*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali.

Asnawir dan M. Basyirudin Usman. 2002. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Ciputat Pers.

Buku Guru Senang Belajar Matematika SD/MI Kelas V Kurikulum 2013.

Buku Siswa Senang Belajar Matematika SD/MI Kelas V Kurikulum 2013.

Chairunnisa, Connie. 2017. *Metode Penelitian Ilmiah Aplikasi dalam Pendidikan dan Sosial.* Jakarta: Mitra Wacana Media.

Dwi Sandra, Riskha. 2019. Skripsi *Peningkatan Pemahaman Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Heads Together)* Pada Siswa Kelas IIIA MI Miftahul Ulum Menganti Gresik Tahun Ajaran 2018/2019. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Emzir. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif/Kualitatif.* Depok: Rajawali Pers.

Fatimatur, Evi Rusydiyah. 2014. *Media Pembelajaran Implementasi Untuk Anak di Madrasah Ibtidaiyah*. Surabaya: UIN SA Press.

Hamim, Nur dan Husniyatus Salamah Z. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas.* Surabaya: Revka Petra Media.

Hariyanto, Agus. 2010. *Rangkuman Rumus Matematika SD.* Jakarta: Penerbit Raya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Hidayat, Taofik dan Andika Arisetyawan. 2009. *Belajar Matematika Itu Mudah.* Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Hoaxes, Sekoci. 2016. *Air Kemasan Botol Yang Tersimpan dalam Mobil dapat Menyebabkan Kanker*. http://www.hoaxes.id/2016/04/air-kemasan-botol-yang-tersimpan-dalam-mobil-dapat-menyebabkan-kanker.html.

John A. Van De Walle. 2007. *Jilid 2 Edisi Keenam Sekolah Dasar dan Menengah Matematika Pengembangan Pengajaran.* Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.

Joko Suprayitno, Iswahyudi dan Solichatus. 2016. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Debit Air Menggunakan Model Group Investigation,* ISBN: 978-602-61599-6-0. Semarang: Universitas Muhammadiyah Semarang.

Laksimi. Skripsi *Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VI di MIN 2 Bandar Lampung*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.

Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Mulyasa, E.H. 2013. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru.* Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.

Nuraprilliani. 2014. Skripsi *Efektifitas Strategi Pemecahan Masalah Polya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa di Kelas V MI Al Mursyidiyyah.* Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

Nurlaela, Luthfiyah dan Euis Ismayati. 2015. *Strategi Belajar Berpikir Kreatif.* Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Nurulloh, Achmad. 2013. Skripsi *Upaya Meningkatkan Keterampilan Siswa dalam Bermain Ritmis Melalui Metode Latihan dan Media Audio di SDIT Luqman Al-Hakim Internasional Kota Gede Yogyakarta.* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Nurwidayanti, Siamsih. 2013. Skripsi *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) Untuk Siswa Kelas V SDN Malangrejo Ngemplak Tahun Pelajaran 2011/2012.* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Prastowo, Andi. 2015. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Putro Widoyoko, Eko. 2011. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan calon Pendidikan.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

R. Evan, James. 1994. *Berpikir Kreatif pada Ilmu-Ilmu Pengambilan Keputusan dan Manajemen.* Jakarta: Bumi Aksara.

Rusyna, Adun. 2014. *Keterampilan Berpikir Pedoman Praktis Para Peneliti Keterampilan Berpikir.* Yogyakarta: Penerbit Ombak.

S. Maolani, Rukaesih dan Ucu Cahyana. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Jakarta: Rajawali Pers.

S. Sadiman, Arief, dkk. 2012. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya.* Depok: Rajawali Pers.

Sanjaya, Wina. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.

Sudarma, Momon. 2016. *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif.* Jakarta: Rajawali Pers.

Sunaryo, Yoni. 2013. Tesis *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematik Siswa SMA di Kota Tasikmalaya.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Syaharuddin. 2016. Tesis *Deskripsi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Hubungannya dengan Pemahaman Konsep Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Kelas III SMPN 4 Binamu Kabupaten Jeneponto.* Makasar: Universitas Negeri Makassar.

Utami Munandar, S.C. 2002. *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Witari, Maulina. 2019. Guru Kelas V MI Al Hidayah Surabaya. Wawancara Pribadi. Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id