

MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR MELALUI METODE KONTEKSTUAL

Suci Nurwati

Program Studi Pendidikan Matematika

Universitas Muhammadiyah Purworejo

Email: *sucinurwati@gmail.com*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar matematika siswa kelas IV SDN Kedungwaru Kebumen tahun pelajaran 2013/2014 pada materi Bangun Ruang dengan menggunakan metode kontekstual. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah 22 siswa kelas IV SD Negeri Kedungwaru, Karangasambung, Kebumen. Objek dalam penelitian ini adalah keseluruhan proses dan hasil belajar matematika khususnya materi bangun datar kubus dan balok. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan tes. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi, angket kreativitas siswa dan soal pilihan ganda hasil belajar setiap siklus. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan kreativitas belajar siswa di kelas IV Negeri Kedungwaru, Karangasambung, Kebumen. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa belajar pada siklus I yaitu 61,4 dengan persentase ketuntasan 45,5% dan meningkat pada siklus II dengan perolehan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 85 dengan persentase ketuntasan 95,5%. Sejalan dengan hasil belajar siswa, kreativitas siswa juga mengalami peningkatan rata-rata kreativitas belajar dengan menggunakan metode kontekstual pada siklus I sebesar 57,7% dan meningkat pada siklus II dengan perolehan rata-rata kreativitas belajar mencapai 71,1%. Hasil observasi juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan peningkatan rata-rata hasil observasi pada siklus I sebesar 68,18% dan meningkat pada siklus II dengan perolehan rata-rata observasi belajar mencapai 81,52%.

Kata kunci: prestasi belajar, kreativitas, metode kontekstual

PENDAHULUAN

Keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah dasar dipengaruhi oleh berbagai macam komponen pengajaran. Pemahaman terhadap kurikulum, penguasaan terhadap materi, pemilihan metode dan media yang tepat merupakan modal utama, disamping situasi dan kondisi lingkungan sekitar yang juga harus mendukung.

Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Kedungwaru Siswa kelas IV masih belum baik karena masih menggunakan metode konvensional dengan pembelajaran bertumpu pada guru dan lebih banyak menggunakan ceramah dan penugasan sehingga anak merasa bosan dan tidak terpacu untuk mengembangkan pengetahuan

dan pada akhirnya prestasi atau hasil belajar siswa menurun. Mata pelajaran yang dianggap paling sulit yaitu matematika karena membutuhkan penalaran dan daya pikir yang tinggi sehingga harus menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan efektif sehingga anak tidak bosan dan terus terpacu untuk selalu belajar. Dalam pelajaran matematika di kelas IV, peneliti menemukan titik kesulitan peserta didik yaitu pada materi Bangun Ruang hal ini terbukti dengan nilai rata-rata kelas 53,42 yang jauh dari cukup dalam kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran matematika yaitu 70. Dari nilai rata-rata tersebut hanya 2 siswa (8,69 %) yang dapat melampaui KKM dengan nilai masing-masing 70 dan 75. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang mengarahkan siswa agar memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah pada materi bangun ruang. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi pada pembelajaran matematika materi bangun ruang tersebut adalah metode kontekstual.

Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran dengan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dan penerapannya dalam kehidupan (Nurhadi,2002:10). Metode ini mengakui bahwa belajar hanya terjadi jika siswa memproses informasi atau pengetahuan baru sehingga dirasakan masuk akal sesuai dengan kerangka berpikir yang dimilikinya. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Menurut Wina Sanjaya (2007:262) pembelajaran kontekstual sebagai suatu pendekatan pembelajaran memiliki tujuh asas. Asas-asas ini yang melandasi pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode kontekstual yang meliputi konstruktivisme (*constructivism*), menemukan (*inquiry*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian sebenarnya (*authentic assessment*).

Indikator yang harus dicapai dalam penelitian ini adalah prestasi belajar dan kreativitas belajar siswa. Nana Sudjana (2002:37) menyatakan bahwa “prestasi belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa atau mahasiswa setelah

mendapatkan pengalaman belajarnya”. Dengan demikian hasil belajar menunjukkan perubahan dari sebelum menerima pengalaman belajar dengan setelah menerima pengalaman belajarnya. Prestasi belajar dapat berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, perilaku yang relatif permanen, pribadi dan kemampuan berpikir sehingga dapat memberikan umpan balik untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan guru maupun siswa, sehingga hasil belajar akan lebih optimal.

Kreativitas dapat diartikan kemampuan seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal yang baru, cara-cara baru dan model baru yang berguna bagi dirinya dan bagi orang lain. Guilford (dalam Munandar, 1999) juga mengemukakan Aspek-aspek dari kreativitas antara lain kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), keluwesan berpikir (*flexibility*), elaborasi (*elaboration*) dan originalitas (*originality*).

Kreativitas matematika adalah keahlian untuk menyelesaikan persoalan atau untuk mengembangkan struktur berfikir, menyusun logika deduktif dan mencocokkan konsep yang dibangun untuk digabung menjadi bagian yang penting dalam matematika. Kekuatan kreativitas matematika didasarkan pada interaksi antara elemen-elemen yang tertulis sebagai berikut: pemahaman (*understanding*), intuisi (*Intuition*), wawasan (*Insight*) dan generalisasi (*Generalization*).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Istianah (2007) tentang penggunaan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada materi bangun ruang menyimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa setelah dilakukan tindakan berupa pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Desain penelitian tindakan kelas ini meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kedungwaru Kecamatan Karangsambung Kabupaten Kebumen. Subjek dalam penelitian ini siswa kelas IV semester 2 tahun pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 22 orang.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini diperoleh dengan cara observasi, angket, tes tertulis dan metode dokumentasi. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi, angket kreativitas siswa dan soal pilihan ganda hasil belajar setiap siklus. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama 2 siklus. Pada tiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan. Tahap pelaksanaan, pada tahap ini dilakukan implementasi tindakan yang telah direncanakan pada tahap perencanaan. Tahap pengamatan dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran yakni mengenai kreativitas belajar siswa. Observasi ini dilakukan bersama dengan kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan oleh guru mata pelajaran yang bertugas mengamati kreativitas siswa dan mencatatnya di dalam lembar observasi yang telah dipersiapkan.

Penerapan metode kontekstual dikatakan berhasil apabila persentase ketuntasan siswa mencapai 65% dengan nilai KKM 70. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus 1 rata-rata belajar siswa hanya mencapai 61,4 dengan jumlah siswa yang tidak tuntas 12 atau persentase ketuntasan kelas hanya berkisar pada persentase 45,5%. Rendahnya hasil belajar siswa pada siklus I bisa disebabkan karena siswa belum memahami apa yang diinstruksikan guru. Hal ini terlihat ketika proses diskusi masih banyak siswa yang kurang aktif dan hanya melihat saja sehingga pemahaman yang didapat masih sangat kurang. Siswa yang malas ini cenderung mengandalkan temannya untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Selain hasil belajar, tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas siswa mencapai persentase 70%. Kreativitas dinilai dari lembar observasi yang terdiri dari 15 item yang diisi oleh observer dan angket kreativitas siswa yang diisi sendiri oleh siswa setelah akhir siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I kreativitas siswa masih dinilai kurang karena hanya mencapai persentase 68,18%.

Angket kreativitas yang diisi siswa juga masih jauh dari indikator keberhasilan dengan perolehan 57,7%. Dari hasil diatas maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus I siswa belum mapu memenuhi aspek-aspek dari kreativitas yaitu kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, elaborasi dan originalitas sehingga perlu dilakukan siklus II.

Hasil belajar siswa pada siklus II jauh lebih meningkat dengan rata-rata nilai siswa mencapai 85 dan 95,5% siswa yang mencapai KKM. Artinya hanya 1 siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya. Perolehan ini tentu sudah melampaui keberhasilan indikator. Dengan demikian hasil belajar siswa menunjukkan perubahan dari siklus I ke siklus II setelah menggunakan metode pembelajaran kontekstual.

Kreativitas belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 71,1% dari 57,7%, kreativitas belajar siswa yang dapat terobservasi juga meningkat menjadi 81,52% dari siklus I yang hanya memperoleh 68,18%. Hasil tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu 70%. Dapat disimpulkan pula bahwa siswa telah memenuhi aspek kelancaran berpikir yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Aspek kedua yang terpenuhi adalah keluwesan berpikir yaitu kemampuan untuk melihat masalah dari sudut yang berbeda-beda. Aspek ketiga yang juga dicapai siswa adalah elaborasi yaitu kemampuan untuk mengembangkan gagasan sehingga menjadi lebih menarik. Aspek terakhir yang juga dicapai siswa adalah originalitas atau kemampuan untuk menciptakan gagasan asli.

Pada siklus II siswa menjadi lebih aktif, dapat belajar secara mandiri sehingga membangun pengetahuan baru dalam struktur kognitif berdasarkan pengalaman/diskusi yang dilakukan siswa. Selain itu siswa telah mampu menarik kesimpulan berdasarkan permasalahan yang diberikan guru. Dalam diskusi maupun presentasi siswa juga terlihat lebih aktif dan banyak bertanya tanpa ragu-ragu pada guru apabila menemukan kesulitan, apabila hasil diskusinya berbeda dengan kelompok lain siswa juga telah berani mengungkapkan gagasannya. Bertanya dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu , sedangkan mengemukakan pendapat dan bertanya mencerminkan kemampuan seseorang untuk berpikir.

Proses pembelajaran dengan metode kontekstual juga menyarankan agar siswa bekerja secara berkelompok/berdiskusi. Diskusi ini bertujuan untuk memperoleh hasil

belajar dari “*Sharing*” antar teman, antar kelompok dan antar yang tahu ke belum tahu sehingga akan menciptakan masyarakat belajar yang menjadi ciri dari pembelajaran kontekstual. Aspek lain yang juga menjadi ciri kontekstual adalah pemodelan, pemodelan bisa diartikan membahasakan apa yang dipikirkan , contoh konkretnya melalui presentasi di depan kelas.

Pembelajaran matematika materi bangun ruang dengan metode kontekstual juga menekankan untuk mengadakan refleksi dan melakukan penilaian *Authentic Assessment*. Aspek-aspek metode kontekstual yang telah terpenuhi secara nyata dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dan meningkatkan kreativitas siswa. Secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan baik dari lembar observasi, angket kreativitas, keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa serta persentase ketuntasan belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan metode kontekstual dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan prestasi dan kreativitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Kedungwaru, Karangsambung, Kebumen Tahun Pelajaran 2013/2014. Beberapa saran yang dapat dijadikan masukan dalam peningkatan proses dan hasil pembelajaran. Pembelajaran dengan metode kontekstual baik untuk diterapkan karena dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa, guru sebaiknya mencoba menerapkan metode pembelajaran kontekstual sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa, sebaiknya melakukan penelitian sejenis dengan alokasi waktu yang lebih lama sehingga akan diperoleh hasil akhir yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Istianah. 2007. *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX A SMP 2 Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2006/2007 Pada Materi Pokok Tabung, Kerucut dan Bola melalui Implementasi Pendekatan Kontekstual (Skripsi)*. Jurusan Matematika: Universitas Negeri Semarang.

- Munandar, Utami. 1999. *Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurhadi. (2002). *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Menengah. Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Sanjaya,Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sudjana N. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.