

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA MELALUI MODEL ONLINE PROBLEM BASED LEARNING PADA SISWA KELAS 6 SD YP NASIONAL SURABAYA

Monica Dewi Amalia¹, Deni Adi Putra², Fajar Setiawan³

¹Universitas Muhammadiyah Surabaya

Email: monicadewi270300@gmail.com

²Universitas Muhammadiyah Surabaya

Email: denipgsdumsurabaya@gmail.com

³Universitas Muhammadiyah Surabaya

Email: fajarsetiawan@fkip.um-surabaya.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses penerapan model Problem Based Learning dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam matematika kelas 6 SD YP Nasional Surabaya dan untuk mengetahui bagaimana peningkatan berfikir kreatif siswa dalam matematika kelas 6 SD YP Nasional Surabaya. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian yaitu siswa kelas 6 SD YP Nasional Surabaya tahun pelajaran 2022 sebanyak 16 orang dengan rincian 6 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Nilai rata-rata berfikir kreatif siswa pada tahap prasiklus yaitu 37,5%. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus 1 nilai berfikir kreatif siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata 31,25%. Peningkatan ini masih belum mencapai ketuntasan secara klasikal sehingga dilakukan siklus II. Pada siklus II nilai rata-rata berfikir kreatif siswa mencapai 56,25. Peningkatan pada siklus II ini sudah mencaoi ketuntasan secara klasikal sehingga tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model problem based learning dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa.

Kata kunci: berpikir kreatif, online problem based learning

Abstract

This research aimed to find out how a process of applying the Problem Based Learning model in improving students' creative thinking skills in mathematics of the sixth grade in SD YP Nasional Surabaya and to find out how to improve thinking creative students in mathematics grade 6 SD YP Nasional Surabaya. This type of research was classroom action research. The subjects were 16 students in SD YP Nasional Surabaya for the 2022 academic year with details of 6 male students and 10 female students. This research was carried out in two cycles. The average score of students' creative thinking at the pre cycle stage is 37.5%. After the action was carried out in cycle 1, the student's creative thinking score increased by an average of 31.25%. This increase still had not reached the completion classically so that cycle II was carried out. In cycle II, the average score of students' creative thinking reached 56.25. This increase in cycle II had achieved completeness classically so that there was no need for the next cycle, so that it can be conveyed that learning used a problem-based learning model can improve students' creative thinking skills.

Keywords: creative thinking, online problem based learning

Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian penting dalam menciptakan generasi yang handal. Tanpa pendidikan yang berkualitas, kemajuan bangsa akan terhambat. Pada *Pandemic COVID-19*

saat ini telah memaksa sistem pendidikan Indonesia untuk beralih dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran *Online*. (Aprianingsih, 2021)

Berpikir kreatif memberikan macam keinginan atau untuk masalah berdasarkan informasi yang ada, sehingga menimbulkan banyak ide tentang masalah. Setiap siswa mempunyai bakat kreatif yang berbeda sehingga kemungkinan penyelesaian atau jawaban dari suatu masalah juga akan beragam. Tanpa kemampuan berpikir kreatif seseorang tidak bisa menjadi kompetitor bagi yang lain dan selalu tertinggal (Aprianingsih, 2021)

Menurut (Aprianingsih, 2021) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu kebiasaan dari pemikiran yang tajam dengan intuisi, menggerakkan imajinasi, mengungkapkan Dalam berpikir kreatif, seseorang cenderung mempunyai gagasan-gagasan baru tentang sebuah hal.

Menurut (Afiani & Faradita, 2021) orang-orang yang kreatif adalah: 1) Keterbukaan terhadap pengalaman. 2) Kemampuan untuk menilai situasi secara pribadi. 3) Kemampuan untuk bereksperimen dan “bermain” konsep-konsep.

Ada banyak pengertian kreativitas, misalnya ada yang mengartikan kreativitas sebagai upaya melakukan aktivitas baru dan mengagumkan. Maka kreativitas adalah kemampuan siswa untuk berpikir dan bertindak. Mereka yang memiliki kreativitas dan keterampilan berfikir tingkat lanjut akan memiliki lebih sedikit kesulitan dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi. Oleh karena itu, kreativitas yang didefinisikan oleh seseorang ahli selalu berkaitan dengan kemampuan berpikir dan bertindak.

Menurut Lindren (Galuh Kamilia, 2016) berpikir kreatif yaitu memberikan

macam-macam kemungkinan jawaban atau pemecahan masalah berdasarkan informasi yang diberikan dan mencetuskan banyak gagasan terhadap suatu persoalan. Pengembangan kemampuan berfikir kreatif dalam pembelajaran Matematika dengan pendekatan karena adanya prinsip dan karakteristik yang telah diterapkan dalam pembelajaran, Mata pelajaran Matematika diberikan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif.

Meningkatkan kreatif belajar siswa dalam pembelajaran online hal ini membutuhkan pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk diterapkan. Salah satu model pembelajaran yang konvensional seperti ceramah dan penugasan. Sehingga proses pembelajaran berlangsung monoton serta siswa kurang dapat mengeksplorasi kemampuan yang ada pada dirinya. selain penggunaan media pembelajaran juga sangat jarang. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang digunakan belum mampu menampung serta memfasilitasi seluruh kemampuan belajar tiap siswa yang berbeda satu sama lain.

(Galuh Kamilia, 2016) menyatakan bahwa belajar harus dipandang sebagai proses kreatif agar siswa mengembangkan pemahamannya sendiri tentang materi Pelajaran melalui interaksinya dengan lingkungan fisik dan sosial. Siswa perlu memahami pengalaman belajarnya dan proses belajar perlu didukung oleh guru. Oleh karena itu, orientasi pembelajaran di kelas harus mengarah pada pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa. Dari penjelasan di atas terlihat bahwa guru bertugas dalam

pembelajaran tidak hanya menyampaikan informasi saja pada peserta didik. terutama dalam memilih metode pembelajaran yang memotivasi siswa untuk selalu kreatif dalam kegiatan pelajarannya. Kreativ ini lahir dan berkembang ketika proses pembelajaran matematika di kelas menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat.

Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif artinya menaikkan skor kemampuan siswa dalam memahami masalah, kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan penyelesaian masalah. (Leonard, 2012)

Siswa dikatakan *memahami masalah* bila menunjukkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan, Siswa memiliki *kefasihan* dalam menyelesaikan masalah bila dapat menyelesaikan masalah dengan jawaban bermacam-macam yang benar secara logika. (Jagantara et al., 2014)

Pada saat proses pembelajaran berlangsung aktivitas belajar peserta didik kurang aktif terlihat dari peserta didik belum berani mengeluarkan pendapatnya, ketika guru bertanya peserta didik hanya diam saja, dikarenakan peserta didik sudah terbiasa dengan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru di depan kelas kemudian mencatat materi pembelajaran yang ada pada buku teks, hal ini membuktikan bahwa belum terciptanya pembelajaran yang semestinya. (Leonard, 2012)

Problem Based Learning dilakukan dengan menghadapkan siswa pada permasalahan nyata pada kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri dalam memecahkan masalah dan mengupayakan berbagai macam solusinya, (Biologi et al., 2016) atau yang lebih dikenal sebagai pembelajaran

berbasis masalah, ini adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa yang memberikan arahan untuk menjadi pembelajar. Pendidikan adalah upaya terencana dan mewujudkan pembelajaran, proses pembelajaran adalah untuk secara kreatif mengembangkan potensi kekuatan mental dan secara aktif mengembangkan potensi kecerdasan dan keterampilan. Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Anak Sekolah Dasar merupakan pendidikan enam tahun dengan tumbuh kembang anak usia 6-12 tahun, ini merupakan waktu yang tepat dan sangat tepat untuk menanamkan pendidikan kepribadian bagi mereka. hal ini berarti pendidikan yang ada disekolah dasar, anak cenderung untuk melakukan beragam aktivitas yang akan berguna pada proses perkembangannya kelak (Nissa & Renoningtyas, 2021)

Munculnya Model *Problem Based Learning* berangkat dari pandangan konstruktivisme yang mengacu pada pembelajaran kontekstual (Parasamy & Wahyuni, 2017) *blended learning* merupakan sebuah pembelajaran yang memuat kolaborasi tatap muka dan pembelajaran di kelas virtual. pembelajaran online dengan *blended learning* dimungkinkan untuk mengembangkan tingkat fleksibilitas belajar yang tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Waryantobahwa siswa selalu dapat mengakses materi pembelajaran dan berkomunikasi dengan teman, Memungkinkan bahwa siswa untuk lebih meningkatkan pembelajaran.

Dengan penggunaan metode Problem Based Learning (PBL) dan media pembelajaran dapat membantu peserta

didik mengembangkan dari secara optimal, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik khususnya pada pokok bahasan perubahan social. Adanya keterlibatan peserta didik dan media dalam proses pembelajaran sangat mempengaruhi proses berfikir kreatif peserta didik. Semakin aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Semakin baik kemampuan berfikir kreatif peserta didik dalam materi. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 6 diperoleh data bahwa media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran *online* untuk satu pertemuannya dan dibantu dengan metode pembelajaran ceramah. Sedangkan media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran daring hanya menggunakan media pembelajaran google meet dan grup WhatsApp, serta banyak siswa kurang minat untuk pembelajaran Matematika hal tersebut menyebabkan pembelajaran kurang efektif.

Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini merumuskan pertanyaan tentang bagaimana guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan kebutuhan yang akan digunakan dan membimbing siswa untuk mengidentifikasi tugas yang berkaitan dengan masalah yang akan diselesaikan, Guru membantu peserta didik melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan proses yang telah dilakukan oleh peserta didik. Siswa mengetahui tujuan pembelajaran, siswa memahami materi yang diberikan oleh guru, siswa mengidentifikasi tugas yang diberikan, Siswa melakukan refleksi atau evaluasi dengan guru. Model problem based learning dilakukan dengan

menghadapkan siswa pada permasalahan nyata pada kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri dalam memecahkan masalah dan mengupayakan berbagai macam solusinya, yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif Ada hubungan antara pemecahan masalah dengan kemampuan berpikir kreatif karena (Galuh Kamilia, 2016) berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika memunculkan suatu ide baru dengan menggabungkan ide-ide yang sebelumnya dilakukan. PBL diterapkan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi dalam situasi berorientasi masalah (Utomo, Wahyuni, & Hariyadi, 2014). Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan problem-based learning, pendidik berperan sebagai penjelas. yang tugasnya adalah mengarahkan dan menjelaskan apa yang sedang dipelajari atau sedang dipecahkan masalahnya. Kegiatan pembelajaran dengan problem-based learning berfokus pada investigasi yang sistematis tentang masalah yang diberikan, mengklarifikasi Dalam aktivitas pembelajaran ini, pendidik memberikan suatu masalah yang memiliki konteks dengan dunia nyata yang menuntut siswa untuk berfikir kreatif dalam pemecahan masalah. melalui kegiatan mengumpulkan informasi atau data yang berhubungan dengan pemecahan masalah. Dengan demikian model problem based learning ini merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa karena pemecahan masalah melibatkan partisipasi aktif dari siswa dalam bentuk kelompok untuk bersama-sama mencari solusi atas permasalahan yang diberikan. menerapkan pembelajaran Online menggunakan

model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berfikir kreatif siswa melalui Model Problem Based Learning pada kesuksesan pembelajaran Matematika. dalam konteks pembelajaran dikelas. Berdasarkan hal-hal yang telah dipaparkan diatas. Sekolah yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian adalah SD YP Nasional Surabaya. Tujuan penelitian ini, untuk mendeskripsikan proses penerapan dan peningkatan hasil belajar, aktivitas guru, serta aktivitas siswa dalam penggunaan.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Dimana merupakan salah satu model yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, karena dalam, upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru, khususnya dalam manajemen pembelajaran Sanjaya, desain penelitian model Kemmis dan Mc Taggart terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, Observasi, Refleksi model siklus yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas menurut model (*Kemmis Dan Mc Taggart, n.d.*)



Gambar 1.

Sumber (Nugraha et al., 2020)

Dalam penelitian ini terdiri dari beberapa siklus, satu siklus

memuat satu kali pertemuan. Jika siklus pertama tidak memenuhi kriteria ketuntasan, maka siklus kedua dapat dilakukan untuk memenuhi kriteria ketuntasan tidak terpenuhi pada siklus II, siklus berikutnya dapat dilakukan sampai target yang diinginkan tercapai dengan kriteria yang tercantum. Tiap siklus mengikuti tahap atau prosedur yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi.

Penelitian ini dilakukan pada kelas 6 SD YP Nasional Surabaya, Tenggung Baru, Kota Surabaya, Jawa Timur 60153 dalam Penelitian ini adalah siswa kelas 6 dengan jumlah 16 siswa, dilakukan pada Semester Genap tahun 2021-2022. Pelaksanaan Penelitian tindakan Kelas ini dimulai pada tanggal 30 April 2021.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi dan tes, Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar dari siswa menurut Trianto (2011). Dokumentasi digunakan untuk memberikan gambar secara visual tentang aktivitas siswa. Dokumentasi ini berupa foto-foto yang diambil dalam ketika pembelajaran matematika berlangsung.

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif yang diperoleh dari tes hasil belajar yang dilakukan pada tiap siklus.

1. Analisis data observasi / pengamatan aktivitas guru dan siswa. Setelah data terkumpul, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:
 - a. Analisis data observasi aktivitas guru

$$N = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N = nilai yang dicari

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

Tabel 1. Rentang Nilai siswa dan guru

No.	Rentang Nilai	Kriteria
1.	86 – 100 %	Sangat Baik
2.	76 – 85 %	Baik
3.	60 – 75 %	Cukup
4.	55 – 59 %	Kurang
5.	≤ 54 %	Kurang sekali

b. Analisis data observasi aktivitas siswa

$$N = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N = nilai yang dicari

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

2. Analisis data tes hasil belajar

Hasil belajar siswa ditentukan dari ketuntasan individu dan ketuntasan secara klasikal. Secara individu siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai KKM, yaitu 75. Sedangkan secara klasikal siswa dikatakan berhasil apabila ketuntasan siswa mencapai 75%.

a. Nilai individual diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$N = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N = nilai yang dicari

R = skor yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

b. Nilai rata-rata kelas diperoleh dengan rumus:

$$X = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan:

X = nilai rata-rata yang dicari

$\sum x$ = jumlah nilai siswa

$\sum n$ = banyaknya siswa

c. Presentase ketuntasan klasikal

Ketuntasan klasikal =

$$\frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Belajar

No.	Rentang Nilai	Kriteria
1.	86 – 100 %	Sangat Baik
6.	76 – 85 %	Baik
7.	60 – 75 %	Cukup
8.	55 – 59 %	Kurang
9.	≤ 54 %	Kurang sekali

Pada bagian ini penulis membahas tentang metode yang digunakan dalam penelitiannya, baik metode penelitian kualitatif, kuantitatif, PTK, atau yang lainnya serta dijelaskan tahap-tahap penelitian tersebut.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Data Tes Hasil Belajar

Pra Siklus

Pembelajaran pra penelitian ini dilaksanakan pada hari senin 6 Juni 2022, dengan materi Bangun ruang. Pada pembelajaran ini penulis menggunakan metode konvensional. Dalam pembelajaran ini seluruh siswa kelas VI hadir. Penulis langsung melaksanakan ulangan harian pra siklus, yang hasilnya dideskripsikan dan terlampir pada laporan ini. Sehingga jika nilai siswa tersebut dikelompokkan kedalam interval analisis data akan diperoleh tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Nilai Prasiklus Pembelajaran Matematika siswa Kelas 6

SD YP Nasional Surabaya

No	Interval Nilai	Banyak Siswa	Persentase
1.	86-100 %	0	0 %
2.	76 – 85%	3	18,75%
3.	60 – 75 %	7	43,75%
4.	55 – 59 %	0	0%
5.	≤ 54 %	6	37,5%
Jumlah		16	100 %

Berdasarkan tabel 3 diatas, dalam interval 86 – 100 sebanyak 0 siswa (0%), interval 75 – 85 sebanyak 3 siswa (18,75%), interval 60 – 75 sebanyak 7 siswa (43,75%) dan interval 55 – 59 sebanyak 0 siswa (0%), interval ≤ 54 sebanyak 6 siswa (37,5%).

Siklus I

Hasil ulangan siswa pada siklus I dideskripsikan pada dan lampir pada laporan ini.

Tabel 4. Nilai siklus I pembelajaran Matematika siswa Kelas 6 SD

YP Nasional Surabaya

Berdasarkan tabel 3 diatas, dalam interval 86 – 100 sebanyak 0 siswa (0%),

interval 76 – 85 sebanyak 4 siswa (25%), interval 60 – 75 sebanyak 6 siswa (37,5%) dan interval 55 – 59 sebanyak 1 siswa (6,25 %), interval ≤ 54 sebanyak 5 siswa (31,25 %).

Jika dilihat dari ketuntasan belajar siswa, maka dapat dilihat pada Tabel 6 berikut ini:

Tabel 5. Ketuntasan tes pada

No	Interval Nilai	Banyak Siswa	Persentase
1.	86-100 %	0	0%
2.	76 – 85%	4	25 %
3.	60 – 75 %	6	37,5%
4.	55 – 59 %	1	6,25%
5.	≤ 54 %	5	31,25 %
Jumlah		16	100 %

pembelajaran Matematika siswa kelas 6 SD YP Nasional Surabaya

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Tuntas	6	37,5 %
2.	Tidak Tuntas	10	62,5%
Jumlah		16	100 %

Berdasarkan tabel diatas, pada siklus I terdapat 6 siswa (37,5 %) tuntas dan 10 siswa (62,5 %) yang tidak tuntas.

Siklus II

Hasil ulangan siklus 2 disajikan dan terlampir pada laporan ini. Diperoleh hasil seperti pada tabel 7 berikut ini:

Tabel 7. Ketuntasan tes pada pembelajaran Matematika Siswa Kelas 6 SD YP Nasional Surabaya

Siklus II

No	Interval Nilai	Banyak Siswa	Persentase
1.	86-100 %	9	56,25%
2.	76 – 85%	3	18,75%
3.	60 – 75 %	4	25 %
4.	55 – 59 %	0	0 %
5.	≤ 54 %	0	0 %
Jumlah		16	100 %

Berdasarkan tabel 7 diatas, dalam interval 86 – 100 sebanyak 9 siswa (56,25%), interval 76 - 85 sebanyak 3 siswa (18,75%), interval 60 – 75 sebanyak 4 siswa (25%) dan interval 55 –

59 sebanyak 0 siswa (0%), interval ≤ 54 sebanyak 0 siswa (0%)

Tabel 6. Ketuntasan Hasil Belajar Matematika siswa kelas 6 SD YP Nasional Surabaya pada Siklus II

No	Ketuntas a	Jumla h Siswa	Presenta se
1.	Tuntas	15	93,75%
2.	Tidak Tuntas	1	6,25 %
Jumlah		16	100 %

Berdasarkan tabel diatas, pada siklus II terdapat 16 siswa (93,75%) tuntas dan hanya 1 siswa (6,25 %) yang tidak tuntas.

1. Aktivitas Guru

Siklus I

Adapun untuk menghitung skor data observasi pengamatan aktivitas guru dapat dihitung dengan membagi jumlah skor yang diperoleh dengan skor aktivitas maksimal dikali 100% atau dapat melalui rumus.

Keterlaksanaan =

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor aktivitas maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Keterlaksanaan} = \frac{36}{40} \times 100 \%$$

Keterlaksanaan = 75 %

Siklus II

Keterlaksanaan =

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor aktivitas maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Keterlaksanaan} = \frac{45}{48} \times 100 \%$$

Keterlaksanaan = 93,7 %

2. Aktivitas Siswa

Siklus I

Adapun untuk menghitung skor data observasi pengamatan aktivitas siswa dapat dihitung dengan membagi jumlah skor ang diperoleh dengan skor aktivitas maksimal dikali 100% atau dapat melalui rumus.

Keterlaksanaan =

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor aktivitas maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Keterlaksanaan} = \frac{36}{48} \times 100 \%$$

Keterlaksanaan = 75,6 %

Siklus II

Keterlaksanaan =

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor aktivitas maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Keterlaksanaan} = \frac{44}{48} \times 100 \%$$

Keterlaksanaan = 91,6 %

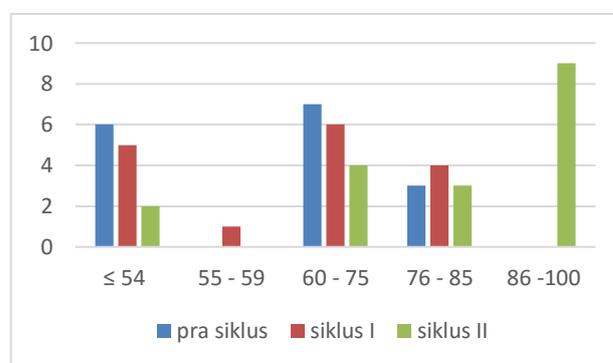
Penerapan Hasil Belajar

Tahap pra siklus adalah tahap dimana belum diterapkan metode Proses

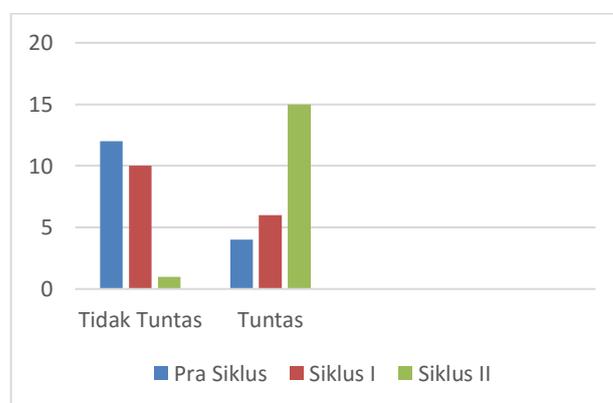
pembelajaran prasiklus peneliti menggunakan konvensional dimana guru masih melakukan pembelajaran Dalam Penerapan prasiklus hasil belajar siswa masih rendah dimana rata-rata pada prasiklus siswa baru mencapai 59% . Proses pembelajaran pada siklus I menggunakan metode dimana siswa mengerjakan latihan soal. Pada siklus I kegiatan pembelajaran diawali dengan apresiasi, penyampaian tujuan pembelajaran dan motivasi serta memberikan arahan untuk mengikuti pembelajaran. Pada kegiatan inti guru menjelaskan sistematika dalam pembelajaran yang dilakukan. Guru menjelaskan dan membimbing siswa dalam memahami materi. Kegiatan terakhir yaitu merefleksi materi dan guru memberikan arahan kepada siswa melalui whatsapp grup. Pada siklus I ini terjadi peningkatan yaitu dengan rata-rata 62,8. Untuk pembelajaran pada siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I. pembelajaran pada siklus II dilaksanakan berdasarkan refleksi dari siklus I. Adanya refleksi digunakan untuk mengetahui apa saja kekurangan yang ada pada saat pembelajaran menggunakan metode. Pada siklus II terjadi peningkatan nilai siswa dari prasiklus dan siklus I dengan rata-rata 85,7, sehingga siswa sudah memahami materi dan media yang sudah diterapkan.

Pembahasan

Dalam penelitian tindakan kelas ini yang terdiri dari tiga tahapan, maka dilihat dari interval nilai siswa pada mata pelajaran matematika, mulai dari pra penelitian hingga siklus 2 cenderung terjadi peningkatan yang cukup baik. Peningkatan penerapan metode. Untuk lebih jelas peningkatan nilai siswa maka disajikan pada gambar berikut ini:



namun jika dilihat ketuntasan belajar siswa kelas 6 SD YP Nasional Surabaya pada mata pelajaran matematika dari pra penelitian hingga siklus II, maka dapat disajikan seperti Gambar 2 berikut ini:



Dari gambar 1 dan Gambar 2

Diatas, mika sangat jelas terlihat bahwa hasil belajar matematika siswa kelas 6 SD YP Nasional Surabaya sudah mencapai maksimal pada siklus II. Hal ini tentunya merupakan dampak positif dari penerapan metode. Oleh sebab itu penulisan tidak melanjutkan siklus selanjutnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Dengan menggunakan Model *Problem Based Learning* pembelajaran matematika lebih meningkat kreatif belajar siswa secara daring yang diikuti oleh siswa kelas 6 dan guru kelas 6 SD YP Nasional Surabaya. Proses penerapan model ini dilakukan selama dua siklus. Pada siklus I dan II, setelah guru menjelaskan materi, diakhir pembelajaran guru menjelaskan soal latihan dan guru meminta kepada siswa

untuk mengerjakan soal latihan yang udah diberikannya.

2. berdasarkan penelitian ini menyatakan jika penggunaan media *Problem Based Learning*

Dapat meningkatkan hasil belajar siswa, aktivitas guru dan aktivitas siswa. Ada peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I mencapai ketuntasan 37,5% menjadi siklus II 93,75% sehingga peningkatannya meningkat. Pada hasil observasi aktivitas guru dengan presentase ketuntasan klasikal pada siklus I mencapai 72,5% menjadi siklus II 92,55 sehingga meningkat.

Metode yang digunakan dalam pembelajaran sangat beragam, salah satunya adalah media *Problem Based Learning*, maka media ini dapat digunakan dalam pembelajaran dibangku sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Afiani, K., & Faradita, M. (2021). Analisis Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Ms . Teams pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 9(1), 16–27.
- Aprianingsih, V. (2021). *ANALISIS KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA BELAJAR*.
- Biologi, S. P., Pascasarjana, P., Makassar, U. N., Biologi, J., & Makassar, U. N. (2016). *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa Application of Problem Based Learning Model (PBL) in improving the ability of Creative Thinking and*

Student Learning Outcomes. 257–262.

Galuh Kamilia, A. (FKIP/UM S. (2016). *Konseptual, A Deskripsi Kreatif, Berpikir*. 2008, 7–19.

Jagantara, I. M. W., Adnyana, P. B., Luh, N., & Manik, P. (2014). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PROJECT BASED LEARNING) TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI DITINJAU DARI GAYA BELAJAR SISWA SMA*. 4(3).

Kemmis dan Mc Tanggart. (n.d.).

Leonard, L. (2012). Peran Kemampuan Berpikir Dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Pasundan Journal of Mathematics Education : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(Vol 2 No. 1), 248–262. <https://doi.org/10.23969/pjme.v2i1.2457>

Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. 3(5), 2854–2860.

Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265–276. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.74>

Parasamya, C. E., & Wahyuni, A. (2017). Upaya peningkatan hasil belajar fisika siswa melalui penerapan model pembelajaran problem based learning (pbl). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika*, 2(1), 42–49.