

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN BERSUSUN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 1 SDI ASH-SHIDDIQ BUDURAN SIDOARJO

Hikmah Luqiyah Kartikasari<sup>1✉</sup>, Nurus Tsalitsah<sup>2</sup>, Lailin Nuro<sup>3</sup>, Zakiyah Darajat<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia

e-mail: [luqi.fkip@unusida.ac.id](mailto:luqi.fkip@unusida.ac.id)<sup>1</sup>, [nurustsalitsah@gmail.com](mailto:nurustsalitsah@gmail.com)<sup>2</sup>, [nurolailin02@gmail.com](mailto:nurolailin02@gmail.com)<sup>3</sup>, [zakiyahdarajat05@gmail.com](mailto:zakiyahdarajat05@gmail.com)<sup>4</sup>

### ABSTRAK

Dari hasil observasi ditemukan permasalahan pada proses pembelajaran bahwa peserta didik kelas 1 SDI Ash-Shiddiq Buduran Sidoarjo mengalami kesulitan dalam menerima materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan berusun sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti berupaya untuk menerapkan model pembelajaran *creative problem solving*. Dengan harapan, penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menerapkan model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan data observasi aktivitas guru dan peserta didik serta hasil belajar peserta didik. Aktivitas guru pada siklus I memperoleh persentase 70,5% yang berarti belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu  $\geq 76\%$ . Pada siklus II telah memperoleh persentase 100%. Sedangkan aktivitas peserta didik pada siklus I memperoleh persentase 50% sedangkan pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yaitu memperoleh 100%. Hasil belajar peserta didik pada siklus I memperoleh 67%, yang berarti belum mencapai indikator ketuntasan hasil belajar yang ditetapkan yaitu  $\geq 80\%$ . Sedangkan pada siklus II hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yakni memperoleh persentase 92%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika materi penjumlahan berusun kelas 1 SDI Ash-Shiddiq Buduran, Sidoarjo.

**Kata Kunci:** *creative problem solving (CPS)*, hasil belajar

### APPLICATION OF CREATIVE PROBLEM SOLVING LEARNING MODEL IN MATHEMATICS SUBJECTS STACKED ADDITION MATERIAL TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES OF GRADE 1 STUDENTS OF SDI ASH-SHIDDIQ BUDURAN SIDOARJO

### ABSTRACT

From the observations, it was found that problems in the learning process that grade 1 students of SDI Ash-Shiddiq Buduran Sidoarjo had difficulty in receiving subject matter, especially in mathematics subjects, stacked addition material so that it affected student learning outcomes. With these problems, researchers try to apply *creative problem solving* learning models. With the hope, this research can improve the activities and learning outcomes of students. The research method used in this study is class action research which is carried out in two cycles. The results showed that applying the *creative problem solving* learning model can improve student learning outcomes. This is evidenced by observation data on teacher and student activities and student learning outcomes. Teacher activity in the first cycle obtained a percentage of 70.5%, which means that it has not reached the specified success indicator of  $\geq 76\%$ . In cycle II it has obtained a percentage of 100%. While the activity of students in cycle I obtained a percentage of 50% while in cycle II has achieved success indicators, namely obtaining 100%. The learning outcomes of students in the first cycle obtained 67%, which means that they have not reached the set learning outcomes completeness indicator of  $\geq 80\%$ . While in cycle II the learning outcomes of students have increased, obtaining a percentage of 92%. Thus, it can be concluded that the application of the *creative problem solving* learning model can improve student learning outcomes in mathematics learning of grade 1 stacked addition material SDI Ash-Shiddiq Buduran, Sidoarjo.

**Keywords:** *mathematics learning, creative problem solving (CPS), learning outcomes*

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
26 Juni 2023	23 January 2024	24 January 2024	30 Januari 2024

## PENDAHULUAN

Menurut Amirin (dalam Pristiwanti et al., 2022) pendidikan adalah proses belajar yang terjadi sepanjang hayat (*long life education*) dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu. Pendidikan dalam pengertian luas juga merupakan sebuah proses kegiatan belajar mengajar yang dapat terjadi dimanapun dan kapanpun untuk mengembangkan segala potensi baik jasmani dan rohani yang dapat menimbulkan perubahan yang lebih baik dan kemajuan, baik dari ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang berlangsung secara terus menerus untuk mencapai tujuan hidupnya. Pendidikan sangat berperan penting dalam pembangunan karakter peserta didik agar pendidikan tidak hanya menciptakan manusia yang unggul secara akademis saja tetapi juga dapat menciptakan manusia yang bermoral baik. Ungkapan tersebut relevan dengan fungsi pendidikan nasional dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Berdasarkan dari definisi dan fungsi pendidikan tersebut, tugas seorang guru tidak hanya berperan sebagai pengajar yang hanya mentransferkan ilmu ke peserta didik saja melainkan juga berkewajiban mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan memahami karakteristik peserta didik. Guru harus dapat memahami cara belajar peserta didik agar dapat menentukan model pembelajaran yang tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Menurut Joyce & Weil (dalam Octavia, 2020) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk rencana pembelajaran dalam jangka panjang, merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Sedangkan menurut Trianto (dalam Octavia, 2020) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas atau dalam lingkungan belajar lain. Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah rancangan dan pola pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Menurut Sudjana (dalam Lestari et al., 2021) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengalami proses belajar. Sedangkan menurut Nugraha (dalam Lestari et al., 2021) hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik yang diperoleh dari dari kegiatan pembelajaran baik menyangkut dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang diperoleh dari proses pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat dilihat dari hasil tes tertulis maupun tidak tertulis yang telah dilakukan.

Menurut Widya (2019) mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang membahas masalah tentang kemampuan menambah, mengurangi, mengalikan, membagi, mengukur dan memahami bentuk geometri, perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar guna membekali peserta didik agar mampu berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta mampu bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi di era globalisasi ini.

Matematika merupakan mata pelajaran yang penting, namun juga mata pelajaran yang kurang disukai peserta didik. Karena sebagian besar peserta didik beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit baik dari segi konsep maupun pembelajaran di kelas. Agar peserta didik dapat memahami pembelajaran matematika diperlukan model, pendekatan, metode dan teknik pembelajaran yang sesuai dan menarik dalam proses pembelajaran..

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas 1 SDI Ash-Shiddiq pada tanggal 23 Maret 2023, terdapat beberapa permasalahan salah satunya adalah pada kegiatan pembelajaran matematika. Misalnya, pada saat pembelajaran berlangsung, sebagian peserta didik sudah tampak aktif menanggapi penjelasan guru namun sebagian peserta didik masih tampak pasif. Hasil belajar peserta didik pada beberapa mata pelajaran sudah baik. Namun pada nilai matematika dari 27 peserta didik masih terdapat 12 peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM (75). Hal ini dapat dilihat dari hasil tes sumatif pada mata pelajaran matematika pada tabel berikut.

**Tabel 1. Ketuntasan Belajar Peserta Didik Kelas I**

Skor Ketuntasan	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
< 75	12	44,44	Tidak tuntas
> 75	15	55,56	Tuntas
<b>Rata-rata</b>	57,14		

Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa peserta didik kelas 1 mengalami kesulitan dalam mata pelajaran matematika pada materi penjumlahan bersusun. Sehingga peneliti berupaya untuk memberikan solusi berupa penerapan model pembelajaran matematika *Creative Problem Solving* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan baik. Salah satu keunggulan model pembelajaran *Creative Problem Solving* yaitu dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan dan penalaran matematika. Oleh karena itu, peneliti melakukan sebuah penelitian tindakan kelas dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* pada mata pelajaran Matematika materi Penjumlahan Bersusun untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas 1 SDI Ash-Shiddiq Buduran, Sidoarjo".

## KAJIAN TEORI

### Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Menurut Harefa (2020) model *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan peningkatan keterampilan. Menurut Pepkin (dalam Faturohman & Afriansyah, 2020) model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat melatih peserta didik untuk menemukan solusi secara kreatif berdasarkan pemikirannya sendiri melalui kepercayaan diri, terbuka terhadap segala pendapat dan fleksibel dalam memecahkan masalah. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang berpotensi melatih peserta didik untuk belajar dalam bentuk latihan keterampilan pemecahan masalah yang menuntut peserta didik untuk menemukan solusinya berdasarkan pemikirannya sendiri. Dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah *Creative Problem Solving* ini, diharapkan dapat menghasilkan efek positif yang terhadap pembelajaran matematika.

Adapun proses dari pembelajaran *Creative Problem Solving* menurut Pepkin (dalam Maharani et al., 2021) terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut : (1) Klarifikasi Masalah (*Clarification of The Problem*), meliputi dengan memberikan penjelasan kepada peserta didik terkait masalah, supaya peserta didik dapat memahami metode pemecahan masalah yang sesuai. (2) Pengungkapan pendapat (*Brainstorming*), pada tahap ini peserta didik dibebaskan untuk mengungkapkan

pendapat guna memilih strategi yang cocok untuk pemecahan masalah. (3) Evaluasi dan Pemilihan (*Evaluation and Selection*), pada tahap evaluasi dan pemilihan ini, setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah. (4) Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini peserta didik menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkannya sampai menemukan solusi dari masalah tersebut.

### Hasil Belajar

Menurut Hamalik (dalam Sari et al., 2020) hasil belajar adalah terjadinya perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur dalam diri seseorang yang berupa kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya . Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimal yang dicapai peserta didik setelah melalui proses pembelajaran setelah mempelajari mata pelajaran tertentu. Menurut Winkel (dalam Sari et al., 2020) hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh individu setelah melalui proses belajar. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melalui proses pembelajaran yang terdiri dari tiga domain yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

### Materi Penjumlahan Bersusun

Menurut Wahyuni (2022) penjumlahan adalah penggabungan dua angka atau lebih sehingga menghasilkan jumlah angka yang baru. Penjumlahan adalah cara menemukan jumlah dari dua angka atau lebih, simbol “+” juga menunjukkan bahwa angka tersebut dijumlahkan. Cara menghitung penjumlahan bilangan bersusun dapat dilakukan dengan beberapa langkah berikut:

*Contoh soal 1 :*

Hasil sensus penduduk menunjukkan bahwa jumlah penduduk kelurahan sido makmur sebanyak 2.235 orang. Sedangkan jumlah penduduk kelurahan rukun sentosa berjumlah sebanyak 2.145 orang. Berapa jumlah penduduk kedua kelurahan tersebut?

*Penyelesaian:*

- 1) Cara bersusun Panjang

$$\begin{aligned}
 2.235 &= 2.000 + 200 + 30 + 5 \\
 2.145 &= 2.000 + 100 + 40 + 5 \quad + \\
 \hline
 &= 4.000 + 300 + 70 + 10 \\
 &= 4.000 + 300 + 80 \\
 &= 4.380
 \end{aligned}$$

Jadi, jumlah keseluruhan penduduk yang ada di dua desa tersebut yaitu sebanyak 4.380 orang.

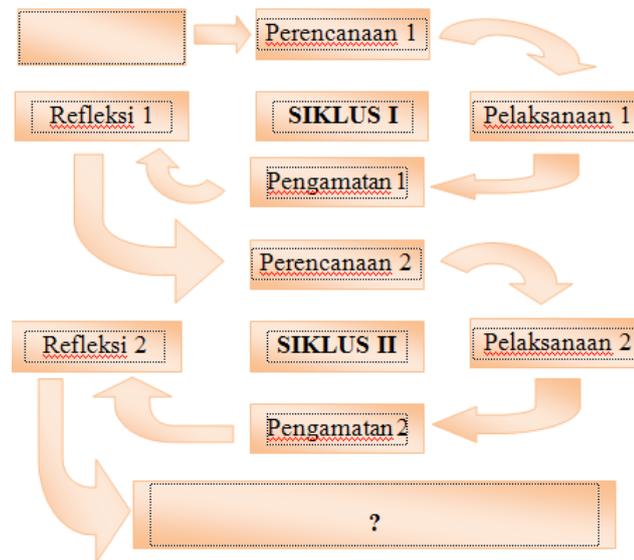
- 2) Cara bersusun pendek

$$\begin{array}{r}
 1 \\
 2.235 \\
 2.145 + \\
 \hline
 4.380
 \end{array}$$

Langkah pengerjaannya:  
 Satuan =  $5 + 5$  (tulis 0 simpan 1 puluhan)  
 Puluhan = 1 yang disimpan sebelumnya  $1 + 3 + 4 = 8$   
 Ratusan =  $2 + 1$  (tulis 3)  
 Ribuan =  $1 + 2$  (tulis 3)  
 Jadi, jumlah penduduknya yaitu sebanyak 4.380 orang.

**METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu model penelitian yang dilakukan di dalam kelas. Menurut Arikunto (2010) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu evaluasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan dengan sengaja dan berlangsung secara kolektif di dalam ruang kelas. Menurut Wardhani & Wihardit (2008) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk memperbaiki mutu pembelajaran. Perbaikan dilakukan secara bertahap dan terus menerus selama kegiatan penelitian dilakukan. Dalam penelitian ini dikenal dengan adanya siklus pelaksanaan berpola yakni sebagai berikut:



**Gambar 1.** Siklus Penelitian Tindakan Kelas

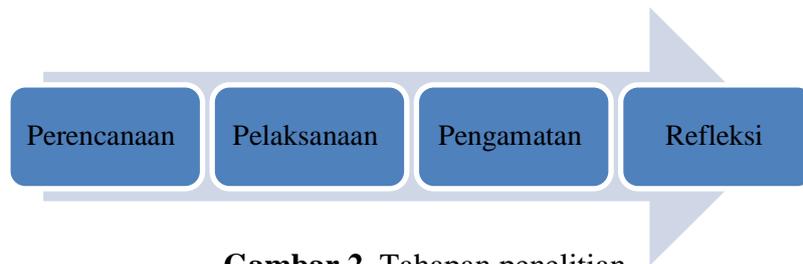
Hal itulah yang menjadi ciri khas dari penelitian ini, yakni adanya tindakan yang berulang-ulang hingga mendapatkan hasil yang terbaik.

Adapun yang menjadi subyek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah peserta didik kelas 1 SDI Ash-Shiddiq Buduran Sidoarjo, dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 peserta didik. Dengan jumlah peserta didik laki-laki sebanyak 14 dan peserta didik perempuan sebanyak 13. Subyek penelitian ini diambil karena peneliti menemukan adanya beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya yakni rendahnya hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes sumatif masih terdapat 12 peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM (75) dari 27 peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, peneliti mencari solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *creative problem solving* diharapkan hasil belajar peserta didik kelas 1 SDI Ash-Shiddiq Buduran, Sidoarjo dapat meningkat di atas KKM yang telah ditetapkan.

Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi awal, lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, serta lembar tes hasil belajar peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran Creative Problem Solving dilaksanakan sebanyak dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Siklus pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 30 Mei 2023, sedangkan siklus kedua dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 2 Juni 2023. Penelitian ini diikuti oleh peserta didik kelas 1 yang berjumlah 27 peserta didik yang terdiri atas 14 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan. Dalam setiap siklus terdiri atas empat tahap yang dilakukan oleh peneliti yaitu:



**Gambar 2.** Tahapan penelitian

Berikut ini adalah pemaparan dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah yang telah dilakukan peneliti.

### Siklus I

#### *Tahap Perencanaan*

Pada tahap perencanaan, hal-hal yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut : (a) Menentukan jadwal pelaksanaan penelitian siklus I yakni tanggal 30 Mei 2023 dengan alokasi waktu satu kali pertemuan adalah 2 x 35 menit. (b) penelitian ini menggunakan materi Penjumlahan Bersusun. (c) Peneliti mempelajari kurikulum untuk mengetahui capaian pembelajaran yang sesuai. (d) Setelah menganalisis capaian pembelajaran yang digunakan dalam penelitian, langkah selanjutnya adalah peneliti membuat rancangan pembelajaran berupa modul ajar yang terdiri dari langkah pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Lembar Tes Formatif, Lembar Penilaian, dan kisi-kisi Lembar Penilaian. (e) Menyiapkan media pembelajaran PAJUMSUN (Papan Penjumlahan Bersusun) yang sudah dibuat dan menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

#### *Tahap Pelaksanaan*

Pada tahap pelaksanaan ini, peneliti dibantu oleh guru kelas yakni ibu Neva untuk melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun peneliti. Dan peneliti melakukan kegiatan observasi proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik dan lembar observasi aktivitas guru.

#### *Tahap Pengamatan*

Kegiatan pengamatan yang dilakukan pada siklus I selama proses pembelajaran berlangsung dilakukan oleh tiga orang pengamat. Pengamat 1 yaitu saudari Nurus Tsalitsah, pengamat 2 yaitu saudari Lailin Nuro, dan pengamat 3 yaitu saudari Zakiyah Darajat. Pada tahap ini instrumen yang

digunakan peneliti adalah lembar observasi aktivitas peserta didik dan lembar observasi aktivitas guru sebagai acuan pengamatan pada siklus I. Hasil pengamatan pada siklus I sebagai berikut:

Setelah dilakukan rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru, peneliti melakukan perhitungan skor pencapaian kegiatan pembelajaran dan persentase keterlaksanaan aktivitas guru. Skor pencapaian kegiatan dapat dihitung dengan menggunakan rumus  $S = \frac{\sum fx}{n} \times 100$ . Berdasarkan hasil perhitungan skor pencapaian aktivitas guru dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan bersusun kelas 1 SDI Ash-Shiddiq Buduran, Sidoarjo menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I adalah 76,4 atau dapat dikatakan baik, namun belum mencapai indikator keberhasilan pada aktivitas guru yaitu  $\geq 86$ .

Sedangkan persentase keterlaksanaan aktivitas guru dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:  $P = \frac{\sum fx}{n} \times 100\%$ . Berdasarkan persentase keterlaksanaan aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran yang memperoleh nilai 70,5% atau dapat dikatakan baik tetapi belum mencapai indikator persentase keterlaksanaan aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu  $\geq 76\%$ . Maka hal ini masih perlu ditingkatkan lagi agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lebih baik.

Setelah dilakukan rekapitulasi hasil observasi aktivitas peserta didik, peneliti melakukan perhitungan skor pencapaian kegiatan pembelajaran dan persentase keterlaksanaan aktivitas peserta didik. Skor pencapaian kegiatan dapat dihitung dengan menggunakan rumus  $S = \frac{\sum fx}{n} \times 100$ . Berdasarkan hasil perhitungan skor pencapaian aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Matematika materi penjumlahan bersusun kelas 1 SDI Ash-Shiddiq Buduran, Sidoarjo menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik pada siklus I adalah 74,3 atau dapat dikatakan cukup, namun belum mencapai indikator keberhasilan pada aktivitas peserta didik yaitu  $\geq 86$ .

Sedangkan persentase keterlaksanaan aktivitas peserta didik dapat diperoleh dengan menggunakan  $P = \frac{\sum fx}{n} \times 100\%$ . Berdasarkan persentase keterlaksanaan aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang memperoleh nilai 50% atau dapat dikatakan cukup baik, namun belum mencapai indikator persentase keterlaksanaan aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yaitu  $\geq 76\%$ .

Untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran matematika materi penjumlahan bersusun dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*, peserta didik diberikan soal evaluasi berupa lembar formatif pada setiap akhir siklus. Persentase ketuntasan hasil pada siklus I dapat diperoleh dengan rumus  $P = \frac{Ex}{N} \times 100\%$ . Berdasarkan persentase ketuntasan hasil peserta didik pada siklus I memperoleh persentase 67%. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I masih belum mencapai skor pencapaian yang ditetapkan pada indikator keberhasilan yaitu  $\geq 80\%$ . Secara umum, ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I dapat dikatakan tinggi, tetapi masih belum mencapai indikator ketuntasan hasil belajar yang sudah ditentukan.

### **Refleksi**

Setelah dilakukan kegiatan pengamatan, peneliti melakukan kegiatan refleksi pada aktivitas guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran serta ketuntasan hasil belajar peserta didik. Kegiatan ini dilakukan untuk merencanakan perbaikan tindakan pada siklus II untuk mencapai proses kegiatan pembelajaran yang lebih baik.

### **Siklus II**

#### **Tahap Perencanaan**

Pada tahap perencanaan, hal-hal yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: (a) Menentukan jadwal pelaksanaan penelitian siklus II yakni tanggal 3 Juni 2023 dengan alokasi waktu satu kali pertemuan adalah 2 x 35 menit (b) Penelitian ini menggunakan materi Penjumlahan

Bersusun. (c) Peneliti mempelajari kurikulum untuk mengetahui capaian pembelajaran (CP) yang sesuai (d) Setelah menganalisis capaian pembelajaran yang digunakan dalam penelitian, langkah selanjutnya adalah peneliti membuat rancangan pembelajaran berupa modul ajar yang terdiri dari langkah pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Lembar Tes Formatif, Lembar Penilaian, dan kisi-kisi Lembar Penilaian.

### **Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan ini, peneliti dibantu oleh guru kelas yakni ibu Neva untuk melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat peneliti. Dan peneliti melakukan kegiatan observasi proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik dan lembar observasi aktivitas guru.

### **Tahap Pengamatan**

Kegiatan pengamatan yang dilakukan pada siklus I selama proses pembelajaran berlangsung dilakukan oleh tiga orang pengamat. Pengamat 1 yaitu saudari Nurus Tsalitsah, pengamat 2 yaitu saudari Lailin Nuro, dan pengamat 3 yaitu saudari Zakiyah Darajat. Pada tahap ini instrumen yang digunakan peneliti adalah lembar observasi aktivitas peserta didik dan lembar observasi aktivitas guru sebagai acuan pengamatan pada siklus I.

Setelah dilakukan rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru, peneliti melakukan perhitungan skor pencapaian kegiatan pembelajaran dan persentase keterlaksanaan aktivitas guru. Berdasarkan hasil perhitungan skor pencapaian aktivitas guru dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan bersusun kelas 1 SDI Ash-Shiddiq Buduran, Sidoarjo menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus II adalah 89,7 yang berarti sudah mencapai indikator keberhasilan pada aktivitas guru yaitu  $\geq 86$ . Sedangkan persentase keterlaksanaan aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran matematika materi penjumlahan bersusun kelas 1 SDI Ash-Shiddiq Buduran, Sidoarjo dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus II memperoleh nilai 100% yang berarti sudah mencapai persentase indikator keterlaksanaan aktivitas guru yaitu  $\geq 76\%$ .

Berdasarkan hasil perhitungan skor pencapaian aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Matematika materi penjumlahan bersusun kelas 1 SDI Ash-Shiddiq Buduran, Sidoarjo menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik pada siklus II adalah 88,1 yang berarti sudah mencapai indikator keberhasilan pada aktivitas peserta didik yaitu  $\geq 86$ . Sedangkan, persentase keterlaksanaan aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran matematika materi penjumlahan bersusun kelas 1 SDI Ash-Shiddiq Buduran, Sidoarjo dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* memperoleh nilai 100% yang berarti sudah mencapai persentase indikator keterlaksanaan aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yaitu  $\geq 76\%$ .

Berdasarkan hasil perhitungan skor pencapaian aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Matematika materi penjumlahan bersusun kelas 1 SDI Ash-Shiddiq Buduran, Sidoarjo menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik pada siklus II adalah 88,1 atau dapat dikatakan Baik Sekali, karena telah mencapai indikator keberhasilan pada aktivitas peserta didik yaitu  $\geq 86$ .

Berdasarkan hasil perhitungan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik sebesar 92% penelitian ini dapat dikatakan berhasil dikarenakan tingkat persentase sudah mencapai indikator ketercapaian yang telah ditentukan yakni  $\geq 80\%$ .

### **Refleksi**

Setelah dilakukan kegiatan pengamatan, peneliti melakukan kegiatan refleksi pada aktivitas guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran serta ketuntasan hasil belajar peserta didik.

Pada siklus II ini terjadi banyak peningkatan pada kegiatan aktivitas guru dan peserta didik serta ketuntasan hasil belajar peserta didik. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa tindakan pada siklus II ini sudah dapat dinyatakan berhasil.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan, dapat diambil kesimpulan dari penelitian ini bahwa 1) Kemampuan guru dalam merancang pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dalam pembelajaran matematika di kelas 1 SDI Ash-Shiddiq Buduran, Sidoarjo mengalami peningkatan persentase aktivitas guru pada siklus I yang memperoleh persentase 70,5% dan siklus II yang memperoleh persentase 100%. 2) Kemampuan guru dalam merancang pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dalam pembelajaran matematika di kelas 1 SDI Ashi-Shiddiq Buduran, Sidoarjo mengalami peningkatan persentase aktivitas guru pada siklus I yang memperoleh persentase 50% dan siklus II yang memperoleh persentase 100%. 3) Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* pada pembelajaran matematika di kelas 1 SDI Ash-Shiddiq Buduran, Sidoarjo mengalami peningkatan persentase hasil belajar peserta didik pada siklus I yang memperoleh persentase 67% dan siklus II persentase 92%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Faturohman, I., & Afriansyah, E. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Creative Problem Solving. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 107–118. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.562>
- Harefa, D., Telaumbanua, T., Sarumaha, M., Ndururu, K., & Ndururu, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS). *Musamus Journal of Primary Education*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v3i1.2875>
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufron, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>
- Maharani, N., Hadiyan, A., & Murdiyanto, T. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 3(1), 48–57. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v3i1.20110>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model Pembelajaran* (1st ed.). CV Budi Utama.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Ramdoniati, W. P. (2022). Pengembangan Media Sipitung (Aksi Pintar Berhitung) Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 03, 1–52. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>
- Sari, S. P., Aprilia, S. K. (2020). Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19–24. <https://doi.org/10.30596/ejoes.v1i1.4554>