

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA POKOK BAHASAN PERBANDINGAN DAN SKALA
BERBANTU MEDIA VISUAL DAN BENDA KONKRIT
(PTK Pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Tanon Tahun 2014/2015)**

NASKAH PUBLIKASI

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat S-1
Pendidikan Matematika**



Disusun Oleh:

JIHAN FAUZIN ANITASARI

A 410 102 025

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2015



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 – Pabelan, Kartasura Telp (0271) 717417 Fax: 715448
Surakarta 5710 Website: <http://www.ums.ac.id> Email: ums@ums.ac.id

SURAT PERSETUJUAN ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi :

Nama : Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom

NIK : 19610722 198503 1 003

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari mahasiswa :

Nama : Jihan Fauzin Anitasari

NIM : A 410 102 025

Program Studi : Pendidikan Matematika

Judul : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN
PERBANDINGAN DAN SKALA BERBANTU MEDIA
VISUAL DAN BENDA KONKRIT (PTK Pada Siswa Kelas
VII A SMP Negeri 1 Tanon Tahun 2014/2015)

Naskah artikel tersebut layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 23 Februari 2015

Pembimbing

Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom

NIK. 19610722 198503 1 003

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN PERBANDINGAN DAN SKALA BERBANTU MEDIA VISUAL DAN BENDA KONKRIT (PTK Pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Tanon Tahun 2014/2015)

Jihan Fauzin Anitasari, A 410102025, Program Studi Pendidikan Matematika,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015, 271 halaman

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada pokok bahasan perbandingan dan skala melalui pembelajaran yang melibatkan alat bantu media visual dan benda konkrit pada kelas VII-ASMP Negeri 1 Tanon. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaborasi antara guru matematika dengan peneliti. Siswa kelas VII-A berperan sebagai subjek penerima tindakan yang berjumlah 32 siswa, guru berperan sebagai subjek pemberi tindakan, dan kepala sekolah sebagai subjek pembantu dalam perencanaan dan pengumpulan data penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan saat penelitian yaitu metodeobservasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dan hasil belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam 1) menjawab pertanyaan dari guru dan siswa lain dari kondisi awal 12,50% menjadi 34,37%, 2) mengerjakan soal di depan kelas dari kondisi awal 6,25% menjadi 28,12%, 3) menyelesaikan permasalahan matematika dengan menggunakan lebih dari satu cara dari kondisi awal 18,75% menjadi 40,62%, 4) mengajukan pertanyaan dari kondisi awal 9,37% menjadi 31,25%. Tingkat ketuntasan siswa yang mendapat nilai lebih dari sama dengan 75 dari kondisi awal 53,12% menjadi 93,75%. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran yang melibatkan alat bantu media visual dan benda konkrit dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan perbandingan dan skala.

Kata kunci : Hasil Belajar, Kreativitas, Media Visual, Benda Konkrit.

PENDAHULUAN

Hasil belajar siswa dalam bidang studi matematika di Indonesia masih sangat memprihatinkan. Padahal hasil belajar merupakan faktor penting dalam dunia pendidikan. Menurut Purwanto (2008: 46) hasil belajar merupakan

pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal, sedang hasil belajar bersifat aktual. Senada dengan hal itu Singh (2013:28) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya. Hasil belajar adalah pernyataan tentang apa yang siswa ketahui, pahami dan mampu menunjukkan setelah berhasil menyelesaikan proses pembelajaran.

Di Indonesia khususnya dalam bidang matematika masih banyak siswa yang memiliki hasil belajar rendah. Minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika dimungkinkan menjadi faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Banyak siswa di sekolah yang memandang matematika sebagai bidang studi yang paling sulit. Padahal matematika merupakan mata pelajaran penting yang banyak berguna dalam kehidupan dan merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan dalam ujian nasional. Oleh karena itu perlu dilakukan pembenahan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

Dari beberapa kasus juga terlihat kurangnya pemahaman, motivasi, ketertarikan dan kreativitas siswa dalam mempelajari matematika. Gejala ini sungguh memprihatinkan, padahal tingkat penguasaan matematika sangat penting. Lemahnya pemahaman siswa tersebut mungkin disebabkan karena kurangnya inovasi yang dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran matematika di sekolah masih menggunakan pendekatan konvensional dan monoton. Dalam proses pembelajaran siswa cenderung kurang kreatif dan tidak mau berfikir yang berbeda dari orang lain pada umumnya, mereka kurang berkreasi dan berfikir orisinal. Padahal disisi lain setiap orang tua tentu menginginkan anaknya belajar dan tumbuh menjadi anak yang kreatif.

Kreativitas pembelajaran adalah pengajaran yang memungkinkan siswa untuk menggunakan imajinasi mereka, memiliki ide-ide, menghasilkan beberapa solusi yang mungkin untuk berbagai masalah, mengkomunikasikan dalam berbagai media dan pada umumnya “berpikir di luar kotak” (Margaret dalam Tracie, 2011: 3). Menurut Nur’aeni (2008:75) kreatifitas sangat penting bagi kehidupan manusia. Ia diperlukan untuk mengatasi berbagai kesulitan, mencari

jalan keluar dari segala keruwetan, mendobrak kemandegan dan untuk meraih cita-cita yang didambakan. Tanpa kreatifitas, seseorang akan sering terbentur kebuntuan, dan itu jelas akan menghambat, bahkan akan mengurangi semangat berprestasi kreatif.

Untuk itu permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran matematika perlu segera dicari solusinya, karena apabila tidak, akan mempengaruhi hasil belajar siswa dan kemampuan siswa berkreativitas menjadi sangat kurang. Hal ini tentu akan berimbas pada ketuntasan belajar dan perkembangan mental. Sehubungan dengan hal tersebut peneliti berpendapat perlu dilakukan inovasi dalam proses belajar mengajar. Hal ini dapat dilakukan salah satunya dengan menggunakan model, media atau alat bantu pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam menyelesaikan masalah matematika. Diharapkan dengan adanya model, media atau alat bantu pembelajaran yang menarik siswa dapat lebih aktif baik secara fisik maupun mental.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dapat memudahkan siswa menemukan konsep-konsep yang rumit melalui diskusi kelompok. Dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* karena model pembelajaran ini dinilai dapat merangsang siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Selain model pembelajaran yang menunjang, dibutuhkan pula media atau alat bantu pembelajaran yang tepat untuk digunakan atau diterapkan dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa berkreativitas.

Agun dalam Onasanya (2004: 127) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk pembawa informasi yang dapat digunakan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, mengirimkan, atau mengambil informasi untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran. Mereka adalah bahan yang digunakan oleh pelatih dan guru pelatih mempresentasikan, menggambarkan, dan menjelaskan dalam mengajar. Sedangkan menurut Djamarah dalam Putra (2012: 5) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan

guna mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media atau alat bantu yang dapat digunakan adalah media visual dan benda konkrit.

Yudhi (2008: 81) mengungkapkan bahwa media visual adalah media yang melibatkan indra penglihatan. Terdapat 2 jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yakni pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal-visual terdiri atas kata-kata (bahasa verbal) dalam bentuk tulisan, dan pesan nonverbal-visual adalah pesan yang dituangkan kedalam simbol-simbol nonverbal-visual. Posisi simbol-simbol non verbal-visual yakni sebagai pengganti bahasa verbal, maka ia bisa disebut sebagai bahasa visual. Bahasa visual inilah yang kemudian menjadi *software*-nya media visual.

Sedangkan benda yang konkrit adalah segala yang ada di alam yang berwujud, berjasad dan benar-benar ada. Penggunaan benda konkrit ini akan berorientasi pada permainan matematika, pemecahan masalah matematika dan pembentukan kemampuan berpikir kreatif siswa. Lebih dari itu, kesan media pembelajaran yang mahal dapat diabaikan, mengingat benda-benda yang digunakan mudah untuk diperoleh (Yurmailis, dkk. 2013: 2).

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran menurut Sanaky (2009: 4) adalah mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran dan membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran. Peneliti memilih menggunakan media visual dan benda konkrit sebagai alat bantu pembelajaran salah satunya karena alat bantu ini mudah diterapkan dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media visual dan benda konkrit diharapkan mampu menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas dan siswa dapat memahami materi perbandingan dan skala secara optimal. Media ini dinilai cocok diterapkan di SMP Negeri 1 Tanon khususnya untuk memahami materi perbandingan dan skala pada pelajaran matematika, karena sesuai dengan inti dari pembelajaran ini yaitu siswa berkreaitivitas untuk menyelesaikan masalah perbandingan dan skala dengan melibatkan media visual dan benda konkrit.

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Instrumen pembelajarannya, yaitu berupa materi pelajaran, tes uraian dan lembaran observasi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Tanon dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang. Prosedur penelitian dimulai dengan penetapan fokus masalah, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan dan monitoring, serta analisis dan refleksi. Teknik penelitian melalui teknik tes dan non-tes dengan fokus analisisnya adalah hasil belajar dan kreativitas siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti mencoba melakukan Penelitian Tindakan Kelas sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa pada pokok bahasan perbandingan dan skala dengan menerapkan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantu media visual dan benda konkrit pada siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Tanon tahun ajaran 2014/2015”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Tanon. dalam penelitian siswa sebagai subjek penerima tindakan dan guru sebagai pemberi tindakan. Siswa yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII A. Siswa kelas tersebut berjumlah 32 orang, terdiri atas 22 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Sementara itu, guru yang dijadikan subjek dalam penelitian ini adalah guru matematika kelas VII A SMP Negeri 1 Tanon.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu penelitian kolaboratif antara peneliti dan guru matematika yang menginginkan adanya peningkatan hasil yang maksimal dan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika. Penelitian ini berdasar pada permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran sehari-hari di SMP Negeri 1 Tanon. Kepala sekolah, guru kelas dan peneliti dilibatkan sejak: (1) dialog awal, (2) perencanaan tindakan, (3) pelaksanaan tindakan, observasi dan monitoring (4) refleksi dan evaluasi. Dalam penelitian ini diupayakan dapat memperoleh hasil yang optimal dengan cara yang efektif. Untuk itu peneliti memanfaatkan alat bantu berupa media visual dan benda konkrit dalam penelitian ini.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu metode pokok dan metode bantu. Metode pokok terdiri dari: 1) observasi 2) tes tertulis, sedangkan metode bantu terdiri dari: 1) dokumentasi 2) catatan lapangan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, lembar catatan lapangan dan soal tes. Teknik pemeriksaan validitas data dilakukan dengan observasi secara terus menerus dan triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan validitas data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data itu (Sutama, 2010: 101).

Dengan mempertimbangkan tujuan yang akan dicapai yaitu menyelesaikan masalah yang dihadapi di kelas, maka penelitian ini mengikuti prosedur penelitian tindakan kelas. Pada dasarnya penelitian ini mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan (Hopkins, dalam Wiriaatmadja, 2005: 11).

Dalam penelitian ini triangulasi yang digunakan adalah triangulasi metode dan triangulasi sumber. Triangulasi metode yaitu dengan cara menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data antara lain: observasi, wawancara, tes, catatan lapangan dan hasil dokumentasi. Pelaksanaannya dengan cara membandingkan data yang diperoleh dari hasil observasi, catatan lapangan, dokumentasi dan metode tes. Triangulasi sumber yaitu dengan memanfaatkan pengamat lain. Pemanfaatan pengamat lain dalam penelitian ini adalah guru matematika kelas VII A yang dapat membantu dalam pengumpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pembelajaran yang dilakukan secara menyeluruh pada tindakan putaran I dan putaran II melalui penerapan model pembelajaran *think pair share* berbantu media visual dan benda konkrit, bahwa terjadi peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada materi perbandingan dan skala. Peningkatan yang terjadi sesuai dengan indikator yang

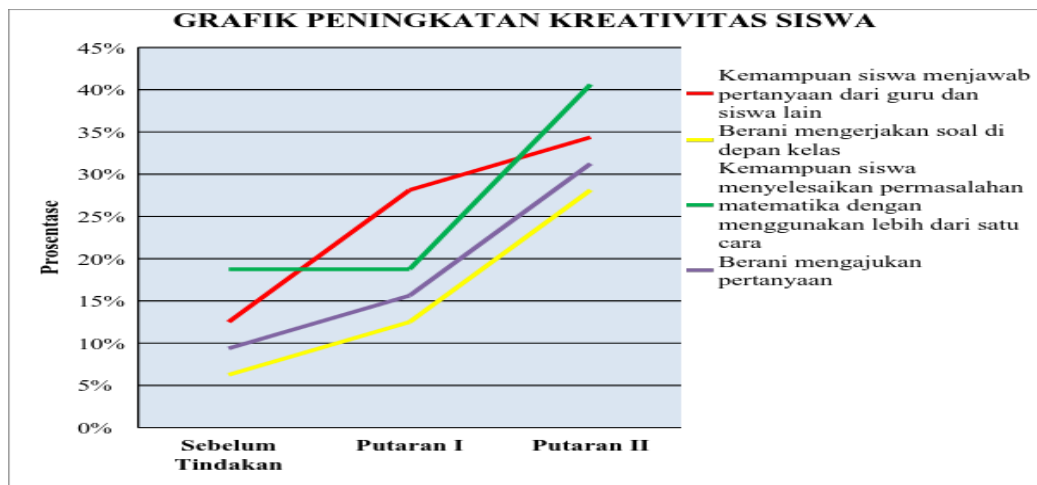
telah digunakan oleh peneliti yang meliputi kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lain, berani mengerjakan soal di depan kelas, mampu menyelesaikan permasalahan matematika dengan menggunakan lebih dari satu cara, berani mengajukan pertanyaan.

Data yang diperoleh peneliti mengenai kreativitas siswa pada materi perbandingan dan skala pada siswa kelas VII-A SMP Negeri 1 Tanon mulai dari sebelum tindakan sampai dengan tindakan putaran II disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1 Data Peningkatan Kreativitas Siswa

Aspek yang diamati	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II
Kemampuan siswa menjawab pertanyaan dari guru dan siswa lain	4 siswa (12,55%)	9 siswa (28,12%)	11 siswa (34,37%)
Berani mengerjakan soal di depan kelas	2 siswa (6,25%)	4 siswa (12,5%)	9 siswa (28,12%)
Kemampuan siswa menyelesaikan permasalahan matematika dengan menggunakan lebih dari satu cara	6 siswa (18,75%)	6 siswa (18,75%)	13 siswa (40,62%)
Berani mengajukan pertanyaan	3 siswa (9,37%)	5siswa (15,62%)	10 siswa (31,25%)
Hasil belajar siswa	17 siswa (53,12%)	27 siswa (84,37)	30 siswa (93,75)

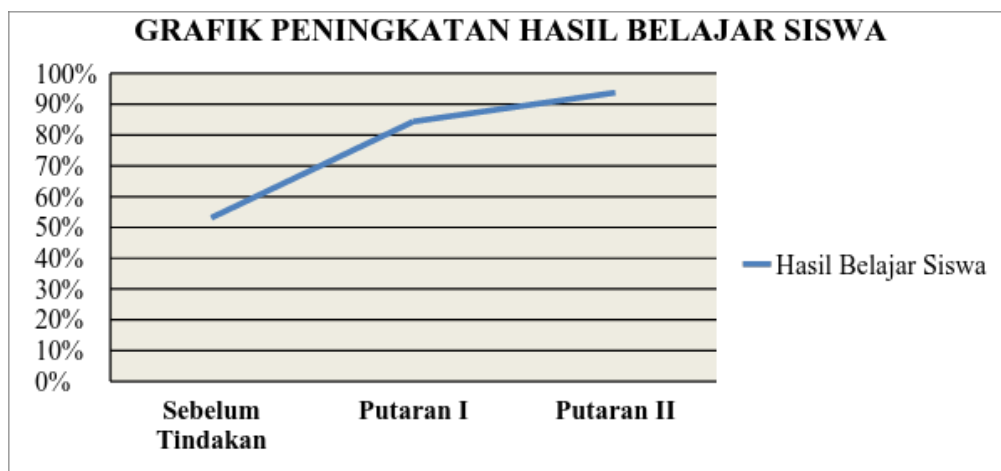
Adapun grafik peningkatan kreativitas siswa dari sebelum tindakan sampai sesudah tindakan putaran II dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Grafik Data Peningkatan Kreativitas Siswa

Data-data yang diperoleh mengenai nilai hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi perbandingan dan skala pada siswa kelas VII-A SMP Negeri 1 Tanon dari sebelum tindakan sampai dengan tindakan kelas putaran II yaitu, sebelum tindakan siswa yang tuntas belajar mencapai KKM dengan nilai ≥ 75 hanya ada 17 siswa (53,12%) dari 32 siswa. Setelah dilakukan tindakan pada putaran I terjadi peningkatan terdapat 27 siswa (84,37%) dan pada putaran II meningkat menjadi 30 siswa (93,75%).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka data hasil peningkatan hasil belajar siswa disajikan dalam Gambar 2.



Gambar 2 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Matematika

Grafik di atas menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dan hasil belajar matematika siswa mulai dari sebelum tindakan sampai dengan sesudah tindakan putaran I dan putaran II dengan menerapkan pembelajaran kreatif model *think pair share* berbantu media visual dan benda konkrit. Indikator kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lain meningkat menjadi 11 siswa (34,37%). Indikator kemampuan siswa mengerjakan soal di depan kelas meningkat menjadi 9 siswa (28,12%). Indikator kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika dengan menggunakan lebih dari satu cara meningkat menjadi 13 siswa (40,62%). Indikator kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan meningkat menjadi 10 siswa (31,25%). Hasil belajar matematika siswa (nilai ≥ 75) meningkat menjadi 30 siswa (93,75%).

Secara keseluruhan setelah diterapkannya pembelajaran matematika dengan pembelajaran kreatif model *think pair share* berbantu media visual dan benda konkrit mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika siswa. Peningkatan kreativitas siswa dilihat berdasarkan indikator kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lain, berani mengerjakan soal di depan kelas, menyelesaikan permasalahan matematika dengan menggunakan lebih dari satu cara dan berani mengajukan pertanyaan dalam proses pembelajaran matematika.

Sedangkan hasil belajar siswa dilihat dari meningkatnya prosentase dan jumlah siswa yang tuntas belajar mencapai KKM dengan nilai ≥ 75 . Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ikha Kristina Wydy Kusuma (2014) dari hasil penelitiannya pada siklus I menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 75,22 dengan ketuntasan klasikal 56%, kreativitas siswa secara klasikal sebesar 63,71% dalam kategori cukup kreatif. Untuk hasil penelitian siklus II menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 77,78 dengan ketuntasan klasikal 75%, kreativitas siswa secara klasikal sebesar 70,86% dalam kategori kreatif. Untuk hasil penelitian siklus III menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 83,22 dengan ketuntasan klasikal 83%, kreativitas siswa secara klasikal sebesar 85,75% dalam kategori sangat kreatif. Dari penelitian

tersebut Kusuma memberikan analisis bahwa peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian yang telah dilakukan juga sejalan dengan pendapat Tjahyo, dkk (2009: 400) yang menyebutkan bahwa media visual sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan kerucut pengalaman belajar bahwa materi pelajaran yang diingat siswa adalah 10% dari yang dibaca, 20% dari yang didengar, 30% dari yang dilihat, 50% dari yang dilihat dan didengar, 70% dari yang dikatakan, dan 90% dari yang dilakukan dan dikatakan. Hal ini menunjukkan bahwa jika mengajar dengan banyak ceramah, maka materi pelajaran yang diingat oleh siswa hanya sebesar 20% saja. Tetapi sebaliknya apabila siswa diminta untuk mengamati dan memperhatikan suatu media visual, maka materi pelajaran yang diingat oleh siswa dapat sebesar 30%.

SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VII-A SMP Negeri 1 Tanon pada mata pelajaran matematika. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan prosentase indikator pencapaian kreativitas dan hasil belajar siswa dari sebelum tindakan sampai dengan putaran II.

Adapun hasil yang dilakukan oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru matematika dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Model pembelajaran *Think Pair Share* berbantu media visual dan benda konkrit dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa dengan langkah-langkah (a) guru menggunakan media visual berupa gambar dalam menjelaskan materi kepada siswa; (b) guru membagi siswa dalam kelompok kecil (5-6 siswa) dan memberikan soal kepada semua kelompok; (c) guru melibatkan media visual dan benda konkrit dalam memberikan permasalahan untuk siswa; (d) setiap siswa memikirkan dan mengerjakan permasalahan yang telah diberikan secara individu; (e) siswa berpasangan dengan salah satu rekan dalam kelompok dan berdiskusi dengan pasangannya; (f) setiap pasangan bertemu kembali dalam kelompok; (g) siswa mempunyai kesempatan membagikan hasil kerjanya kepada seluruh anggota kelompok; (h) siswa saling

bekerja sama dalam kelompok untuk menemukan informasi; (i) siswa mempresentasikan hasil kelompok; (j) guru dan siswa membuat kesimpulan. 2) Adanya peningkatan kreativitas melalui model pembelajaran *Think Pair Share* berbantu media visual dan benda konkrit dapat dilihat dari peningkatan indikator-indikator sebagai berikut: (1) Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lain. Hasil data dari indikator kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lain mengalami peningkatan. Sebelum pelaksanaan tindakan hanya ada 6 siswa (18,75%) dari 32 siswa. Setelah dilakukan tindakan pada putaran I terjadi peningkatan terdapat 9 siswa (28,12%) dan pada putaran II meningkat menjadi 11 siswa (34,37%); (2) kemampuan siswa dalam mengerjakan soal di depan kelas. Hasil data dari indikator kemampuan siswa dalam mengerjakan soal di depan kelas mengalami peningkatan. Sebelum pelaksanaan tindakan hanya ada 4 siswa (12,5%) dari 32 siswa. Setelah dilakukan tindakan pada putaran I terjadi peningkatan terdapat 4 siswa (12,5%) dan pada putaran II meningkat menjadi 9 siswa (28,12%); (3) Kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika dengan menggunakan lebih dari satu cara. Hasil data dari indikator kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika dengan menggunakan lebih dari satu cara mengalami peningkatan. Sebelum pelaksanaan tindakan hanya ada 3 siswa (9,37%) dari 32 siswa. Setelah dilakukan tindakan pada putaran I terjadi peningkatan terdapat 6 siswa (18,75%) dan pada putaran II meningkat menjadi 13 siswa (40,62%); (4) Kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan. Hasil data dari indikator kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan mengalami peningkatan. Sebelum pelaksanaan tindakan hanya ada 6 siswa (18,75%) dari 32 siswa. Setelah dilakukan tindakan pada putaran I terjadi peningkatan terdapat 5 siswa (15,62%) dan pada putaran II meningkat menjadi 10 siswa (31,25%).

Dari penelitian yang telah dilakukan, peningkatan kreativitas siswa dengan penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantu media visual dan benda konkrit juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Lizzio dalam (Maryam dan Mahdi, 2013: 134) menyatakan bahwa hasil belajar adalah produk dari proses pembelajaran yang meliputi dua aspek: hasil kognitif dan afektif.

Setelah diamati siswa kelas VII-A SMP Negeri 1 Tanon, sebelum tindakan siswa yang tuntas belajar mencapai KKM dengan nilai ≥ 75 hanya ada 17 siswa (53,12%) dari 32 siswa. Setelah dilakukan tindakan pada putaran I terjadi peningkatan terdapat 27 siswa (84,37%) dan pada putaran II meningkat menjadi 30 siswa (93,75%).

DAFTAR PUSTAKA

- Asgari, Maryam., Borzooei, Mahdi. 2013. "Evaluating the Learning Outcome of International Students as Educational Tourists". *Journal of Business Studies Quarterly*. Vol. 5 No. 2 hal: 130-140.
- Costantino, Tracie. 2011. "International Journal of Education & the Arts". *IJEA*. Vol. 12. No. 7 hal: 1-6
- Kusuma, Ikha Kristina Wydya. 2014. "Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dan Hasil Belajar pada Standar Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat Siswa Kelas XII AP 2 SMK PGRI 01 Semarang". *Economic Education Analysis Journal*. Vol. 2. No. 3 hal. 106-115.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada (GP) Press.
- Nur'aeni. 2008. "Ada Apa dengan Kreativitas?". *Islamadina*. Vol. 7. No. 3 hal. 74-84.
- Onasanya. 2004. "Selection and Utilization of Instructional Media for Effective Practice Teaching". *Institute Journal of Studies in Education*. Vol. 2 No. 1 hal: 127-133.
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putra, Sitiatawa Rizema. 2012. *Berbagai Alat Bantu untuk Memudahkan Belajar Matematika*. Jogjakarta: Diva Press.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Singh, D. A. A. G. 2013. "Competency-Based Calisthenics of Learning Outcomes for Engineering Education". *International Journal of Education and Learning*. Vol. 2 No. 1 hal: 25-34.
- Soebroto, Tjahyo., Priatmoko, S., Siyamita. 2009. "Pengaruh Media Visual di Ruang Kelas terhadap Minat dan Hasil Belajar Kimia SMA". *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Vol. 3 No. 1 hal. 400-405.
- Sutama. 2010. *Penelitian Tindakan Teori dan Praktek dalam PTK, PTS, dan PTBK*. Semarang: Surya Offset.

Wiriaatmadja, Rochiati. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas : untuk meningkatkan kinerja guru dan dosen*. Bandung : Remaja Rosda Karya.

Yurmailis., Azwandi, Y., Rahmahtrisilvia. 2013. "Meningkatkan Kemampuan Pengurangan Melalui Pendekatan Bermain dengan Menggunakan Benda Konkrit Bagi Anak Tunagrahita Ringan". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Vol. 2 No. 3 hal: 1-14.