

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF PESERTA DIDIK
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI
METODE ONE STRAY – TWO STAY BERBANTU
MACROMEDIA FLASH 8
(PTK Pembelajaran Matematika Di Kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta
Semester I Tahun Ajaran 2018/2019)**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh :

NURUL KHOIRIYAH

A 410 050 135

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI
MACROMEDIA FLASH 8
(PTK Pembelajaran Matematika Kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta)**

PUBLIKASI ILMIAH

Diajukan Oleh:

NURUL KHOIRIYAH

A 410 050 135

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh :

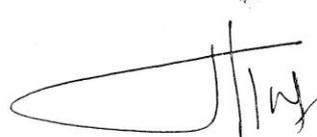
Pembimbing I,



Drs. H. Sumardi, MSi

NIDK. 8813280018

Pembimbing II,



Masduki, S.Si., M.Si

NIDN. 0604057601

HALAMAN PENGESAHAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF PESERTA DIDIK
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI
METODE ONE STRAY – TWO STAY BERBANTU
MACROMEDIA FLASH 8**

**(PTK Pembelajaran Matematika Di Kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta
Semester I Tahun Ajaran 2018/2019)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

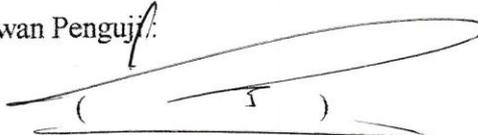
NURUL KHOIRIYAH

A 410 050 135

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
pada hari **Rabu** **28 November** 2018
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji:

1. Drs. H. Sumardi, MSi
(Ketua Dewan Penguji)
2. Masduki, M.Si
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dra. Sri Sutarni, M.Pd
(Anggota II Dewan Penguji)

()
()
()



Dekan

Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum

NIDN. 0028046

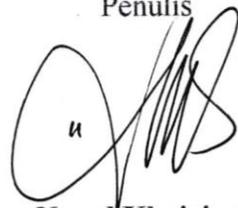
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila telah terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 22 November 2018

Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized initial 'N' followed by several loops and a final flourish.

Nurul Khoiriyah

A410050135

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF PESERTA DIDIK
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI
METODE ONE STRAY – TWO STAY BERBANTU
MACROMEDIA FLASH 8
(PTK Pembelajaran Matematika Di Kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta
Semester I Tahun Ajaran 2018/2019)**

Abstrak

Peserta didik hanya menerima arahan dari guru saja dan enggan mengemukakan ide kreatifnya saat pembelajaran. Kadang peserta didik kurang berfikir kreatif untuk menyelesaikan masalah. Sehingga peneliti terdorong dengan pemanfaatan *software macromedia flash8* dalam pembelajaran matematika di kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta. Dengan tujuan (1) Meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik. (2) Meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Pembelajaran matematika menggunakan metode One Stray Two Stay berbantu *software macromedia flash8* pada materi sifat-sifat bangunan kelas V semester I tahun ajar 2018/2019. Setelah dilakukan penelitian, terjadi peningkatan pada berfikir kreatif peserta didik, sebelum tindakan rata-rata 13,3% setelah tindakan 2 putaran mengalami peningkatan rata-rata 16,66% dan 21,76%. Begitu pula dengan hasil prestasi yang diperoleh, sebelum tindakan 30,6% dan setelah tindakan 2 putaran menjadi 61,1% dan 83,3%. Dapat diambil kesimpulan bahwa dengan penelitian tindakan kelas ini mengalami peningkatan pada berfikir kreatif dan prestasi belajar peserta didik.

Kata Kunci : Berfikir kreatif, *one stray two stay*, *macromedia flash8*.

Abstract

Students only receive direction from the teacher and are reluctant to express their creative ideas during learning. Sometimes students lack creative thinking to solve problems. So that researchers are encouraged by the use of *macromedia flash8* software in mathematics learning in the fifth grade of SDIT Nur Hidayah Surakarta. With the aim of (1) Improving students' thinking skills. (2) Improving student learning achievement. Mathematics learning uses the One Stray Two Stay method assisted by *macromedia flash8* software on the building material properties of class V in semester I of the 2018/2019 academic year. After doing the research, there was an increase in students' creative thinking, before the action averaged 13.3% after the 2 rounds of action experienced an average increase of 16.66% and 21.76%. Likewise with the achievement results obtained, before the action 30.6% and after the 2 rounds of action became 61.1% and 83.3%. It can be concluded that with classroom action research there is an increase in creative thinking and learning achievement of students.

Keywords: Ability to think creatively, *one stray two stay*, *macromedia flash8*.

1. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat, dengan berbantu komputer dapat dijalankan beberapa program aplikasi yang dijadikan sebagai media pembelajaran salah satunya *macromedia flash8*. *Macromedia flash8* mempunyai fitur yang menyediakan keperluan untuk membuat animasi dan menyajikan animasi yang dinamis dan komunikatif. Dengan demikian pembelajaran dapat menarik dan dapat mempermudah pemahaman peserta didik tentang konsep bahasan materi yang disampaikan.

Terdapat dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang memengaruhi kegiatan belajar peserta didik. Salah satu faktor internal yang sangat mempengaruhi kegiatan belajar ini adalah kurangnya kemampuan berfikir kreatif terhadap suatu mata pelajaran. Selain faktor kemampuan berfikir kreatif peserta didik juga tampak pada strategi atau metode dalam pengajaran.

Oleh dari itu, peneliti mengambil sample di SDIT Nur Hidayah dimana sudah dilengkapi dengan laboratorium matematika, tetapi belum optimal dengan pemograman *software macromedia flash 8*. Peneliti berupaya untuk meneliti masalah tersebut dengan memanfaatkan *software macromedia flash8* terhadap pembelajaran matematika di kelas V SDIT Nur Hidayah untuk meningkatkan berfikir kreatif peserta didik dalam pencapaian prestasi belajar peserta didik. Dengan mengambil judul penelitian Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Metode One Stray Two Stay Berbantu Macromedia Flash 8 (PTK Pembelajaran Matematika Di Kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta Semester I Tahun Ajaran 2018/2019).

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Bagaimana proses pembelajaran matematika dengan menerapkan metode *One Stray Two Stay* berbantu *software macromedia flash8* untuk meningkatkan berfikir kreatif peserta didik?

- b. Bagaimana peningkatan kemampuan berfikir peserta didik sejak dini (SD) dalam pembelajaran Matematika melalui metode *One Stray Two Stay* berbantu *software macromedia flash 8* ?
- c. Adakah peningkatan prestasi belajar peserta didik setelah dilakukan pembelajaran matematika melalui metode *One Stray Two Stay* berbantu *software macromedia flash 8* setelah pembelajaran matematika pada kelas V semester I tahun ajaran 2018/2019?

Peneliti juga mencoba mencari penelitian yang relevan sebagai penunjang. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh pada kemampuan dan keberhasilan peserta didik dalam menerima materi pelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut di atas,peneliti merasa perlu untuk mengembangkan penelitian tentang perancangan program media pembelajaran menggunakan *macromedia flash 8* untuk meningkatkan berfikir kreatif peserta didik.

Peneliti melakukan tindakan melalui metode *One Stray Two Stay* dengan memanfaatkan *macromedia flash*. Dengan memanfaatkan *macromedia flash* peserta didik mempunyai gambaran secara langsung sehingga ia akan termotivasi untuk belajar. Peserta didik juga akan mudah memahami konsep. Dengan itu akan ada upaya peningkatan berfikir kreatif peserta didik.

Pembelajaran matematika perlu memperhatikan pemilihan media pembelajaran yang tepat dimana dapat mempengaruhi hasil prestasi belajar peserta didik. Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan kondisi sehingga peserta didik diharapkan dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Peneliti berharap adanya sebuah kontribusi nyata yang akan diberikan kepada dunia pendidikana dari penelitian ini, baik untuk peneliti sendiri maupun untuk guru yang berkolaborasi dalam penelitian ini.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini ditujukan untuk mencari jalan keluar dari masalah yang dihadapi di kelas. Dan tindakan yang dilakukan didasarkan atas upaya meningkatkan hasil, yaitu adanya perbaikan dari kondisi sebelumnya. Pada kegiatan ini dimulai dengan melakukan identifikasi permasalahan kemudian mendiskusikan cara melakukan pengamatannya.

Penelitian ini berkolaborasi dengan praktisi (guru, kepala sekolah, peserta didik) dan peneliti, dimana berupaya untuk merencanakan perbaikan dengan hasil optimal yaitu adanya peningkatan berfikir kreatif peserta didik melalui cara dan prosedur yang efektif. Sebelumnya akan dilakukan identifikasi, analisis dan perumusan masalah. Setelah masalah dijabarkan kemudian mencari cara perbaikan melalui tindakan yang dimulai dari mempersiapkan rencana, pelaksanaan tindakan, pengumpulan data, dan evaluasi.

Langkah pertama dengan perencanaan yang mengacu pada hasil awal yang telah dirumuskan sebagai focus permasalahan. Peneliti melakukan penyusunan langkah mempersiapkan tindakan pembelajaran. Langkah kedua dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan peneliti bersama guru matematika sesuai perencanaan tindakan-tindakan pada penelitian ini. Dilanjutkan pada langkah ketiga yaitu pengamatan atau observasi yang berjalan bersama dengan saat pelaksanaan, jadi pelaksanaan dan pengamatan berlangsung pada waktu yang sama. Dimana peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Setelah itu langkah keempat adalah refleksi, untuk mengkaji apa yang telah terjadi atau tidak terjadi, apa yang telah dihasilkan atau yang telah dilakukan. Hasilnya digunakan untuk menetapkan langkah lebih lanjut dalam mencapai tujuan PTK. Dengan kata lain refleksi merupakan pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan dalam pencapaian tujuan sementara.

Setelah pelaksanaan selesai dan untuk mendapatkan hasil yang relevan, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data penelitian dengan observasi, metode test, catatan lapangan, metode dokumentasi. Selain itu peneliti juga menyiapkan instrument penelitian dan pengembangan instrument.

Pada penelitian tindakan kelas ini, data dianalisis sejak tindakan pembelajaran dilakukan dan dikembangkan selama proses refleksi sampai proses penyusunan laporan. Untuk kesinambungan dan kedalaman dalam pengajaran data dalam penelitian ini digunakan analisis interaktif. Analisis data pada penelitian ini meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan diskusi terlebih dahulu dengan guru untuk mengidentifikasi permasalahan yang sedang maupun perkiraan akan dihadapi oleh peserta didik, yaitu masih kurangnya berfikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran terutama matematika.

Salah satu solusi yang diterapkan adalah penggunaan metode pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran berbasis TIK yaitu dengan model pembelajaran *One Stray Two Stay* dan memanfaatkan *macromedia flash8*. Penggunaan metode *One Stray Two Stay* dan memanfaatkan *macromedia flash8* diharapkan ada peningkatan berfikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran sehingga meningkat pula prestasi belajar peserta didik.

Hasil observasi pendahuluan sebelum adanya tindakan dari sejumlah 36 peserta didik memiliki kemampuan mendeteksi, mengenali, dan memahami serta menanggapi suatu pernyataan, situasi atau masalah sebanyak 10 peserta didik (27,7%), memiliki kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan sebanyak 3 peserta didik (8,3%), memiliki kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah sebanyak 5 peserta didik (13,9%), memiliki kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise dan jarang

diberikan kebanyakan orang sebanyak 3 peserta didik (8,3%), memiliki kemampuan menambah suatu situasi atau masalah sehingga menjadi lengkap sebanyak 3 peserta didik (8,3%).

Setelah dilakukan putaran I ini, peserta didik memiliki kemampuan mendeteksi, mengenali, dan memahami serta menanggapi suatu pernyataan, situasi atau masalah sebanyak 12 peserta didik (33,3%), memiliki kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan sebanyak 5 peserta didik (13,9%), memiliki kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah sebanyak 5 peserta didik (13,9%), memiliki kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise dan jarang diberikan kebanyakan orang sebanyak 5 peserta didik (13,9%), memiliki kemampuan menambah suatu situasi atau masalah sehingga menjadi lengkap sebanyak 3 peserta didik (8,3%).

Sedangkan pada putaran II, berfikir kreatif peserta didik semakin meningkat yaitu peserta didik memiliki kemampuan mendeteksi, mengenali, dan memahami serta menanggapi suatu pernyataan, situasi atau masalah sebanyak 14 peserta didik (38,9%), memiliki kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan sebanyak 7 peserta didik (19,7%), memiliki kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah sebanyak 7 peserta didik (19,7%), memiliki kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise dan jarang diberikan kebanyakan orang sebanyak 6 peserta didik (16,6%), memiliki kemampuan menambah suatu situasi atau masalah sehingga menjadi lengkap sebanyak 5 peserta didik (13,9%).

Dari kedua putaran yang dilakukan peneliti, telah didapat data dimana berfikir kreatif peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan.. Data perubahan hasil penelitian tindakan kelas mengenai berfikir kreatif peserta didik melalui metode pembelajaran *One Stray Two Stay* disertai penggunaan media pembelajaran *macromedia flash 8* dapat dilihat tabel dan gambar berikut :

Tabel 1
Data Peningkatan Berfikir kreatif Peserta didik

No.	Berfikir Kreatif Peserta Didik	Kondisi Awal	Setelah Tindakan Kelas		Target Pencapaian
			Siklus 1	Siklus 2	
1.	Kemampuan mendeteksi, mengenali dan memahami serta menanggapi suatu pernyataan, situasi atau masalah, berupa tabel, grafik, gambar, model dan kata-kata.	10 anak (27,7%)	12 anak (33,3 %)	14 anak (38,9 %)	35 %
2.	Kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan	3 anak (8,3 %)	5 anak (13,9 %)	7 anak (19,7 %)	17 %
3.	Kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah	5 anak (13,9 %)	5 anak (13,9 %)	7 anak (19,7 %)	17 %
4.	Kemampuan untuk mencetuskan gagsan dengan cara-cara yang asli, tidak klise dan jarang diberikan kebanyakan orang,	3 anak (8,3 %)	5 anak (13,9 %)	6 anak (16,6 %)	15 %
5.	Kemampuan menambah suatu situasi atau masalah sehingga menjadi lengkap, dan merincinya secara detail, yang didalamnya terdapat	3 anak (8,3 %)	3 anak (8,3 %)	5 anak (13,9 %)	12 %
	Rata-Rata	13,3 %	16,66 %	21,76 %	19,2 %

Selain meningkatkan berfikir kreatif juga bertujuan meningkatkan prestasi belajar matematika peserta didik. Peserta didik dinyatakan mencapai ketuntasan minimal (lulus) jika nilai peserta didik ≥ 68 . Data peningkatan prestasi belajar terhadap latihan mandiri yaitu: sebelum tindakan sebanyak 11 peserta didik (30,6%), putaran I pertama adalah 22 peserta didik (61,1%), dan putaran II sebanyak 30 peserta didik (83,3%), Data peningkatan prestasi belajar peserta didik peneliti sajikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 2
Data Peningkatan Prestasi Belajar Peserta didik

Indikator Prestasi	Sebelum Tindakan	Sesudah Tindakan	
		Putaran I	Putaran II
Menyelesaikan soal dengan benar dan mencapai ketuntasan minimal yaitu mencapai nilai ≥ 68	11 anak (30,6 %)	22 anak (61,1 %)	30 anak (83,3 %)

Pembahasan analisis data hasil dari penelitian yang diperoleh dari hasil diskusi antara peneliti dengan guru matematika. Pembahasan berupa hal yang berkaitan dengan permasalahan selama penelitian berlangsung. Dan selama proses penelitian ini berlangsung, tindakan yang dilakukan oleh peneliti pada proses pembelajaran berupaya meningkatkan berfikir kreatif dan prestasi belajar peserta didik di kelas dengan model pembelajaran *One Stray Two Stay* dengan pemanfaatan *macromedia flash 8*.

Dengan media pembelajaran *macromedia flash 8*, berfikir kreatif peserta didik dan prestasi belajar peserta didik terdapat pengaruh yang nampak. Jika guru menggunakan model pembelajaran *One Stray Two Stay* dengan pemanfaatan *software macromedia flash 8* maka berfikir kreatif

peserta didik akan meningkat dan jika berfikir kreatif peserta didik meningkat maka prestasi belajar peserta didik juga meningkat.

4. PENUTUP

Berdasarkan peningkatan berfikir kreatif peserta didik di kelas VC SDIT Nur Hidayah selama 2 putaran dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas yang diajukan dapat diterima yaitu dengan metode *One Stray Two Stay* dan pemanfaatan *macromedia flash 8* pada materi sifat-sifat bangunan, dapat meningkatkan berfikir kreatif dan prestasi belajar matematika peserta didik kelas VC SDIT Nur Hidayah Surakarta.

Berdasarkan dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, guru disarankan menggunakan media dalam mengajar matematika yang sesuai, misalnya media pembelajaran *macromedia flash 8*. Untuk penelitian berikutnya, diharapkan penelitian ini dapat dilanjutkan oleh peneliti yang lain tentunya dengan materi, metode dan media pembelajaran yang berbeda. Dan menggali faktor lainnya yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Al-hajjaj, Yusuf. (2010). *30 Kiat Meledakkan Kretivitas Anda Kreatif atau Mati*. Surakarta : Al-Jadid.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono dan Supardi.(2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Bumi Aksara.
- Astuti, Dwi. (2006). *Teknik Membuat Animasi Profesional Menggunakan Macromedia Flash 8*. Yogyakarta: Pustaka Andi
- Maryadi, dkk. (2010). *Pedoman Penulisan Skripsi FKIP*. Surakarta: BP FKIP UMS
- Munadi, Yumadhi. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada
- Rahayu, Sri. (2008). *Pembelajaran Matematika*. http://ptkmatematika.com/web/index.php?option=com_content&task=view&id=77&itemid=54. Diakses tanggal 21 November 2010 pukul 08.30.
- Silberman, Mei.(2007). *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Pustaka Lusan Madani.
- Sudjana, Nana. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja
- Zeembry. (2006). *60 Efek Animasi Spektakuler Flash 8*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.