

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MEMAHAMI
PERKALIAN DAN PEMBAGIAN PELAJARAN MATEMATIKA
DENGAN STRATEGI PEMBELAJARAN CONTEXTUAL
TEACHING AND LEARNING BAGI SISWA KELAS IV
DI SDN 2 LEMAHIRENG, PEDAN TAHUN 2012 / 2013**

NASKAH PUBLIKASI



Oleh

SRIYANI
A 54B 090 092

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

2012

PERSETUJUAN

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MEMAHAMI
PERKALIAN DAN PEMBAGIAN PELAJARAN MATEMATIKA
DENGAN STRATEGI PEMBELAJARAN CONTEXTUAL
TEACHING AND LEARNING BAGI SISWA KELAS IV
DI SDN 2 LEMAHIRENG, PEDAN TAHUN 2012 / 2013**

Diajukan Oleh :

SRIYANI
A54B090092

Disetujui untuk Dipertahankan
di Hadapan Dosen Penguji Skripsi Sarjana S-1

Telah disetujui oleh:



(Dra. Hj. Sri Hartini, SH, M.Pd)
NIK. 050

Tanggal : 25 Oktober 2012

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Bismillahirrahmanirrohim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : **SRIYANI**

NIM : **A54B090092**

Fakultas/Jurusan : **FKIP/ PGSD**

Jenis : **Skripsi**

Judul : **Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Memahami Perkalian dan Pembagian Pelajaran Matematika Dengan Strategi Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Bagi Siswa Kelas IV Di SDN 2 Lemahireng, Pedan Tahun 2012/2013**

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikan, serta menampilkannya dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan UMS, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Surakarta, 8 November 2012

Yang Menyatakan



SRIYANI

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MEMAHAMI
PERKALIAN DAN PEMBAGIAN PELAJARAN MATEMATIKA
DENGAN STRATEGI PEMBELAJARAN CONTEXTUAL
TEACHING AND LEARNING BAGI SISWA KELAS IV
DI SDN 2 LEMAHIRENG, PEDAN TAHUN 2012 / 2013**

Oleh
SRIYANI

Program Studi S I PGSD Universitas Muhammadiyah Surakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada Kompetensi Dasar Melakukan Operasi Perkalian dan Pembagian Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri Lemahireng, Kecamatan Pedan. Penelitian dilakukan dengan menggunakan Strategi Pembelajaran Contextual Teaching and Learning. Dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa. Fokus permasalahan, Apakah melalui strategi pembelajaran Contextual Teaching and Learning dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di SD Negeri 2 Lemahireng, Pedan?, Sumber data : guru dan siswa di SD Negeri 2 Lemahireng. Pengumpulan data dilakukan dengan cara: kuesioner/angket, dokumentasi, observasi/pengamatan, teknik tes. Alat pengumpulan data yang berupa lembar observasi, lembar angket, dan soal ulangan. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif, melalui model interaktif. Teknik pemeriksaan data dilakukan dengan validitas logis dan validitas isi. Materi pembelajaran disampaikan melalui metode caramah, tanya jawab, penugasan dan diskusi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus 2 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri atas kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan strategi pembelajaran Contextual Teaching and Learning dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di SD Negeri 2 Lemahireng, Pedan tahun pelajaran 2012/2013. Hal tersebut diketahui dari peningkatan rata-rata hasil prestasi belajar siswa dari kondisi awal sebesar 53,4 meningkat menjadi 66,2 Pada siklus 1 dengan ketercapaian indikator kinerja 65% , dan pada siklus 2 menjadi 75,2 dengan ketercapaian indikator kinerja 80%. Saran yang diajukan: Guru hendaknya berupaya meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan berbagai inovasi pembelajaran seperti penggunaan strategi pembelajaran Contextual Teaching and Learning.

Kata kunci: *Kreativitas, strategi pembelajaran, Contextual Teaching and Learning.*

A. PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting di dalam pendidikan. Mata pelajaran ini perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar. Mata pelajaran matematika sebagai kurikulum yang universal sangat mendasari perkembangan teknologi modern. Menurut Soehendro (2006:6) menjelaskan pengembangan kurikulum dengan melibatkan pemangku kepentingan (stakeholders) untuk menjamin relevansi pendidikan dengan kebutuhan termasuk di dalamnya kehidupan kemasyarakatan, dunia usaha, dan dunia kerja. Matematika dapat digunakan untuk memecahkan masalah, mengkomunikasikan ide/gagasan dengan menggunakan symbol/table, diagram, dan media lainnya. Menurut Ariyanto (2011:2) menjelaskan matematika bagi siswa SD berguna untuk kepentingan hidup dalam lingkungannya.

Salah satu masalah dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar adalah rendahnya kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah khususnya soal perkalian dan pembagian. Hal tersebut disebabkan salah satunya karena kelemahan peserta didik dalam aspek-aspek kemampuan berpikir kreatif yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Peserta didik yang kreatif adalah peserta didik yang mempunyai kapasitas untuk membuat hal yang baru, mampu berpikir dan bertindak untuk mengubah suatu ranah baru. Adanya gejala matematika “phobia” (ketakutan terhadap matematika) yang melanda sebagian besar siswa sebagai akibat siswa tidak bisa mengembangkan pola berpikir yang kreatif. Sehingga kreativitas siswa untuk memecahkan soal matematika yang berkaitan dengan kehidupan siswa sehari-hari, menjadi tidak bisa berkembang secara aktif dan kreatif. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil angket yang telah dihimpun setelah pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 2 Lemahireng pada kompetensi dasar perkalian dan pembagian sebagian besar kreativitas siswa masih rendah ketika siswa mengikuti pelajaran matematika yang telah dilaksanakan. Data-data tersebut dikuatkan dengan hasil belajar siswa setelah dievaluasi dalam mata pelajaran matematika pun tidak memuaskan. Tercatat pada mata

pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 2 Lemahireng kompetensi dasar perkalian dan pembagian hanya 10 siswa dari 25 siswa atau (40%) yang tuntas dengan KKM 55, sedangkan 15 siswa dari 25 siswa atau (60%) belum tuntas.

Adanya fenomena tersebut tentunya dikarenakan ada beberapa sebab. Sebab-sebab tersebut berasal dari murid sendiri yang memiliki input yang rendah, sehingga murid tidak bisa berpikir lebih kreatif. Hal tersebut kemungkinan yang menyebabkan daya pikir siswa dalam memecahkan soal-soal matematika masih belum kreatif. Hal ini juga dapat dimungkinkan dari guru yang dalam menyampaikan pembelajaran di kelas mayoritas masih seputar metode ceramah, dekte, catat, dan hafalan verbal. Akibatnya siswa hanya pandai dalam hal kognitif, aspek psikomotorik, dan sikap (afektif) kadang-kadang diabaikan. Oleh karena itu tugas utama guru adalah mendorong anak mengembangkan kemampuan berpikir sesuai dengan perkembangan intelektual anak (Ariyanto,2011:3). Disamping itu rencana pembelajaran, alat peraga, metode, dan alat evaluasi yang dipersiapkan guru, strategi pembelajaran yang digunakan guru bisa juga jadi turut mempengaruhi keadaan tersebut.

Untuk mengetahui sebab-sebab tersebut benar-benar mempengaruhi dan agar masalah tersebut dapat segera diatasi, seorang guru harus melaksanakan penelitian. Dalam hal ini tentunya dengan mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam pembelajaran matematika yang telah terjadi, khususnya pada kelas IV SD Negeri 2 Lemahireng. Dalam mengatasi masalah tersebut guru harus menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai.

Salah satu strategi yang dapat digunakan guru adalah strategi pembelajaran Contextual Teaching and Learning. Menurut Suyanto (2010:77) menjelaskan bahwa CTL merupakan suatu strategi pembelajaran yang berusaha mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa, selain itu dapat mengaktifkan siswa dengan guru sebagai fasilitatornya. Menurut Elain (2009:14) menjelaskan bahwa CTL adalah sebuah sistim belajar yang didasarkan pada filosofi bahwa siswa mampu menyerap pelajaran apabila

mereka menangkap makna dalam materi akademis yang mereka terima, dan mereka menangkap makna dalam tugas-tugas sekolah jika mereka bisa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah mereka miliki sebelumnya.

Secara umum, penelitian tindakan sekolah ini bertujuan: (1) Untuk meningkatkan kreativitas siswa terhadap pemahaman konsep perkalian dan pembagian dengan mengaktifkan siswa untuk membangun pengetahuan matematika secara konkrit pada siswa kelas IV di SD Negeri 2 Lemahireng, Pedan, kabupaten Klaten. (2) Untuk menerapkan bagaimana implementasi pembelajaran matematika dengan strategi pembelajaran Contextual Teaching and Learning menjadi pembelajaran lebih bermakna dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. (3) Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran matematika pada kompetensi dasar perkalian dan pembagian. Secara khusus Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam memahami konsep perkalian dan pembagian dalam pembelajaran matematika melalui strategi pembelajaran Contextual Teaching and Learning pada siswa kelas IV semester 1, tahun ajaran 2012/2013 Pedan, Klaten.

B. KAJIAN TEORI

1. Kreativitas

Menurut James J. Gallagher (dalam Suripno, 2011:15) mengemukakan bahwa, "Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her" (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya)."

Menurut Supriadi (dalam Suripno, 2011:15) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Menurut Munandar (dalam Suripno, 2011:15) mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain. Pada umumnya definisi kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (person) proses, produk, dan press, seperti yang diungkapkan oleh Rhodes yang menyebut hal ini sebagai “four P of Creativity Person, Process, Press, Product”.

Menurut Munandar (dalam Suripno, 2011:16) beliau memaparkan kreativitas sebagai produk berkaitan dengan penemuan sesuatu, memproduksi sesuatu yang baru, daripada akumulasi ketrampilan atau berlatih pengetahuan dan mempelajari buku.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat penulis simpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk memunculkan ide atau gagasan baru untuk pemecahan suatu masalah dengan metode-metode tertentu.

2. Hakekat Strategi Pembelajaran

Strategi Pembelajaran mempunyai pengertian suatu garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan (Surtikanti dan Joko Santoso, 2008:28). Dhubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru, anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan Syaiful Bahri, 2002:5 dalam (Surtikanti dan Joko Santoso, 2008:28). Dalam pemilihan strategi pembelajaran, ada prinsip yang harus dipahami yaitu: bahwa tujuan pemilihan strategi adalah untuk mempermudah peserta didik dalam mencapai kompetensi melalui kegiatan pembelajaran.

3. Strategi Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL)

Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) menurut Nurhadi , 2003 (dalam Surtikanti dan Joko Santoso , 2008: 57) adalah konsep belajar yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata siswa. Selain itu juga mendorong

siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sendiri-sendiri. Menurut Surtikanti dan Joko Santoso (2008:57) menyebutkan bahwa pengetahuan dan keterampilan siswa diperoleh dari usaha siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika ia belajar.

Menurut Suyanto (2010:77) menjelaskan pengertian Kontekstual Teaching and Learning adalah “sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa melihat makna di dalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks dalam kehidupan keseharian mereka, yaitu dengan konteks keadaan pribadi, social, dan budaya mereka”.

Komponen Utama Pembelajaran Kontekstual, terdapat tujuh komponen utama yaitu: (a) Konstruktivisme yaitu mengembangkan pemikiran siswa bahwa belajar akan lebih bermakna dengan cara bekerja/mengalami, menemukan dan membangun sendiri (mengkonstruksi) pengetahuan dan keterampilan barunya (b) Inkuiri artinya mengembangkan cara/strategi menemukan informasi dan pengetahuan melalui rangkaian melalui kegiatan logis dan sistematis serta dapat di pertanggungjawabkan. (c) Bertanya dan mempertanyakan artinya mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan cara bertanya dan mempertanyakan. (d) Masyarakat Belajar yaitu mengembangkan lingkungan belajar melalui kelompok kecil atau besar. (e) Menggunakan model (Modeling) yaitu menunjukkan sebuah model sebagai obyek dan acuan dalam pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang di harapkan dari siswa. (f) Melakukan refleksi yaitu melakukan penguatan dan pengungkapan kembali terhadap sesuatu yang selayak nya di sadari siswa tentang proses belajar yang telah di lakukan sertta hasil yang dicapai. (g) Penilaian yang sebenarnya artinya melakukan penilaian yang sebenarnya terhadap proses dan hasil belajar siswa dengan berbagai cara dan berbagai sumber/aspek yang dinilai.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Lemahireng, Pedan. Pada tahun pelajaran 2012/2013 selama 3 bulan dari bulan Oktober- bulan November 2012. Adapun subyek penelitiannya adalah siswa kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Guna memperoleh data, peneliti menggunakan instrumen tes terdiri dari: (1) Ulangan harian yang berfungsi untuk mengukur tingkat keberhasilan Kompetensi Dasar perkalian dan pembagian. (2) Lembar angket siswa yang berfungsi mengukur hasil kreativitas belajar siswa. Sumber data diperoleh dari guru dan siswa kelas IV SD Negeri 2 Lemahireng.

Teknik pengumpulan data menggunakan: (1) observasi pada saat guru mengelola proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang memfokuskan pada kinerja guru dalam merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi, memfokuskan lisis hasil evaluasi, dan tindak lanjut berupa perbaikan/pengayaan. (2) Angket dilakukan dengan menggunakan lembar angket yang memfokuskan aktivitas siswa pada saat pembelajaran. (3) Tes dilakukan untuk mengukur kemampuan materi yang telah diajarkan. (4) Dokumentasi yang dilakukan untuk mencermati proses pembelajaran. Validasi data dalam penelitian ini peneliti menggunakan validitas logis dan validitas isi. Teknik analisis data menggunakan analisis diskriptif kualitatif guna membandingkan hasil belajar pada siklus I dan siklus 2 dan membandingkan hasil kreativitas belajar siswa pada siklus I dan siklus 2. Indikator kinerja penelitian ini adalah: (1) Hasil belajar siswa meningkat melebihi rata-rata KKM yaitu > 55 . (2) Siswa yang memperoleh skor lebih dari atau sama dengan 55 lebih dari 80 % yang merupakan batas ideal ketuntasan kelas. (3) Kegiatan pembelajaran mampu memberi makna pada perubahan tingkah laku siswa menjadi kreatif.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Siklus 1

Pada tahap perencanaan, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terkait dengan kreativitas belajar dan hasil belajar. Dengan menyusun instrumen seperti (1) Silabus (2) RPP (3) Instrumen evaluasi (4) Instrumen penilaian. Pada tahap pelaksanaan mencakup kegiatan: (1) Melaksanakan proses belajar mengajar sesuai dengan RPP.(2) Pelaksanaan Tindakan (3) Pengamatan Tindakan. (4) Refleksi. Hasil tindakan diperoleh data bahwa skor rata-rata kreativitas belajar siswa adalah 55,4 dengan kategori sangat kreatif 8 siswa, Kreatif 16 siswa, cukup kreatif 1 siswa, kurang kreatif 0, Tidak kreatif 0. Hasil refleksi siklus 1 tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 1
Perbandingan Hasil Kreativitas siswa Pra Siklus dengan Siklus 1

No	Keterangan	Pra siklus	Siklus 1
1.	Rata-rata nilai	52,6	55,4
2.	Sangat kreatif	3 siswa	8 siswa
3.	Kreatif	14 siswa	16 siswa
4.	Cukup kreatif	7 siswa	1 siswa
5.	Kurang kreatif	1 siswa	0
6.	Tidak kreatif	0	0

Dilihat dari hasil belajar pada tindakan siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Nilai terendah pertemuan 1 menjadi 40, pertemuan 2 menjadi 50, nilai tertinggi pertemuan 1 dan 2 menjadi 90, nilai rata-rata pertemuan 1 menjadi 64,4, pertemuan 2 menjadi 68, jumlah ketuntasan belajar pertemuan 1 15 siswa, pertemuan 2 menjadi 18 siswa. Hasil belajar dapat tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 2
Perbandingan Hasil belajar siswa pra siklus dan siklus 1

No	Keterangan	Pra siklus	Siklus 1	
			Pertemuan 1	Pertemuan2
1.	Nilai terendah	40	40	50
2.	Nilai tertinggi	70	90	90
3.	Nilai Rata-rata	53,4	64,4	68
4.	Jumlah ketuntasan hasil belajar	10 siswa yang tuntas	15 siswa yang tuntas	18 siswa yang tuntas

2. Deskripsi Siklus II

Perencanaan Siklus 2, mengacu kelemahan pada siklus 1. Penulis menyusun silabus, RPP, menyusun instrumen evaluasi, menyusun instrumen penilaian. Pelaksanaan siklus 2 sebagai berikut: (1) melaksanakan proses belajar mengajar sesuai dengan RPP. (2) mengembangkan langkah-langkah pembelajaran yang meliputi eksplorasi, elaborasi, konfirmasi. (3) melaksanakan evaluasi. (4) memberikan tindak lanjut berupa pengayaan, remidi. Berdasarkan hasil refleksi terdapat peningkatan yang cukup signifikan, dari siklus 1 siswa yang tuntas 18 siswa menjadi 23 siswa dengan jumlah rata-rata kelas naik menjadi 60,52.

Tabel 3
Hasil kreativitas belajar siswa siklus 1 dan siklus 2

No	Keterangan	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Rata-rata nilai	52,6	55,4	60,52
2.	Sangat kreatif	3 siswa	8 siswa	12 siswa
3.	Kreatif	14 siswa	16 siswa	13 siswa
4.	Cukup kreatif	7 siswa	1 siswa	0
5.	Kurang kreatif	1 siswa	0	0
6.	Tidak kreatif	0	0	0

Dilihat dari hasil belajar pada tindakan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Nilai terendah pertemuan 1 dan 2 menjadi 50, nilai tertinggi pertemuan 1 dan 2 menjadi 90, nilai rata-rata

pertemuan 1 menjadi 74, pertemuan 2 menjadi 76,4 jumlah ketuntasan belajar pertemuan 1 18 siswa, pertemuan 2 menjadi 23 siswa. Hasil belajar dapat tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 4
Hasil refleksi belajar pra siklus, siklus I, dan siklus II

No	Keterangan	Pra siklus	Siklus 1	Siklus II
1.	Nilai terendah	40	50	50
2.	Nilai tertinggi	70	90	90
3.	Nilai Rata-rata	53,4	63,2	75,2
4.	Jumlah ketuntasan hasil belajar	10 siswa yang tuntas	18 siswa yang tuntas	23 siswa yang tuntas

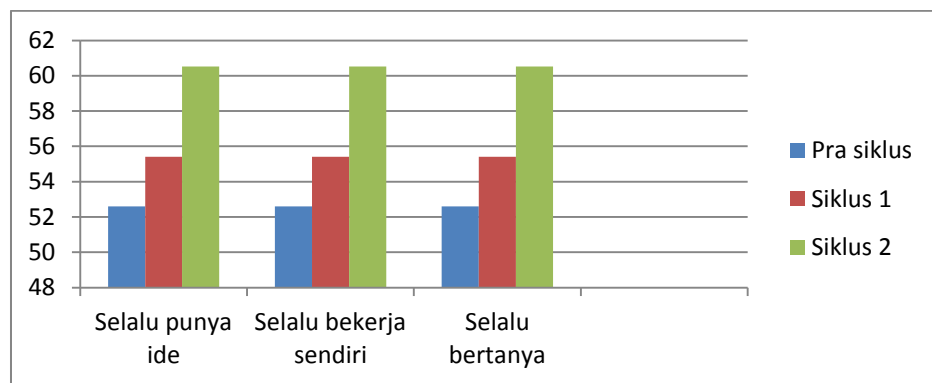
Mengacu pada refleksi pelaksanaan tindakan siklus 2 maka dapat diketahui bahwa indikator kinerja penelitian tindakan kelas sudah tercapai yakni 80 % murid sudah kreatif dan hasil belajarnya sudah tercapai > 80 %, sehingga tidak diperlukan siklus selanjutnya.

3. Pembahasan

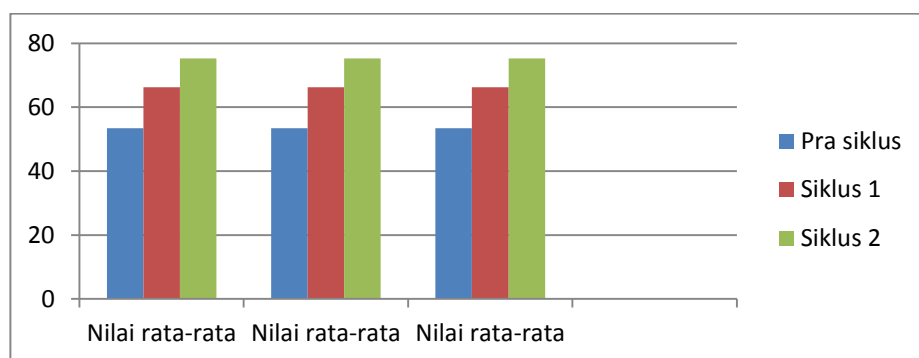
Upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam memahami konsep perkalian dan pembagian pada pelajaran matematika dengan menggunakan Contextual Teaching and Learning di SD N 2 Lemahireng, Pedan pada siswa kelas IV semester 1 tahun pelajaran 2012/2013. Data awal menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas siswa kelas IV hanya 52,6 dan rata-rata hasil belajar hanya 53,4 masih tergolong rendah. Berangkat dari data awal tersebut maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas. Serangkaian tindakan yang dilakukan dalam setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan.

Pada siklus 1 selama dua kali pertemuan, telah menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas belajar siswa sebanyak 55,4 sudah termasuk cukup kreatif. Sedangkan hasil belajar matematika dengan rata-rata 63,2. Indikator pencapaian sudah mencapai 65 %. Berdasarkan refleksi pengalaman pelaksanaan siklus 1, peneliti berupaya memperbaiki

pelaksanaan siklus 2. Pada siklus 2 yang berlangsung selama dua kali pertemuan, peneliti memfokuskan pada pelaksanaan penekanan strategi Contextual Teaching and Learning. Pelaksanaan siklus 2 rata-rata hasil kreativitas belajar siswa sudah meningkat menjadi 60,52, rata-rata kategori siswa sudah kreatif. Sedangkan hasil belajar matematika sudah mencapai rata-rata 76,4, dengan indikator pencapaian $> 80\%$ dari jumlah siswa. Secara keseluruhan perbandingan peningkatan kreativitas belajar siswa dan hasil belajar siswa dari kondisi awal sampai siklus 2 dapat disajikan dalam grafik berikut:



Gambar I
Perbandingan rata-rata Kreativitas belajar siswa



Gambar II
Perbandingan rata-rata hasil belajar siswa

Terbuktinya hipotesis penelitian tindakan yang didasarkan pada penggunaan strategi pembelajaran Contextual Teaching and Learning

dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa, hal ini sesuai dengan kajian teori menurut Suyanto mereka (2010) CTL sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong siswa melihat makna dalam materi yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subyek-subyek akademik dengan konteks keadaan pribadi, sosial dan budaya dalam kehidupan keseharian mereka.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengamatan dan analisis data yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: *pertama*: Penerapan strategi pembelajaran Contextual Teaching and Learning pada materi perkalian dan pembagian dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SD Negeri 2 Lemahireng. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket yang dihimpun dari seluruh siswa terbukti jumlah siswa yang kreatif > 80 %, dimana kondisi awal siswa 52,6 pada siklus 1 sebesar 55,4 dan siklus 2 sebesar 60,52. *Kedua*: Penerapan strategi pembelajaran Contextual Teaching and Learning pada materi perkalian dan pembagian dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Lemahireng. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan siswa pada kompetensi dasar perkalian dan pembagian. Terbukti hasil nilai belajar siswa mengalami ketuntasan sebanyak > 80 % pada pra siklus sebesar 53,4 pada siklus 1 sebesar 66,2 dan pada siklus 2 sebesar 75,2. *Ketiga*: Penerapan strategi pembelajaran Contextual Teaching and Learning pada materi perkalian dan pembagian dapat meningkatkan aktivitas siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil diskusi setiap kelompok. Strategi pembelajaran Contextual Teaching and Learning mampu menciptakan kegiatan belajar mengajar yang membangkitkan aktivitas siswa.

2. SARAN

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka penulis menyarankan:

Pertama: Strategi pembelajaran Contextual Teaching and Learning dapat diterapkan oleh guru kelas/ guru matematika untuk meningkatkan kreativitas siswa dan hasil belajar siswa, karena penerapan strategi pembelajaran Contextual Teaching and Learning memberikan beberapa keuntungan diantaranya: a) Siswa dapat memperoleh pengalaman yang nyata dari hasil belajar yang nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. b) Siswa akan belajar lebih bermakna karena strategi pembelajaran Contextual Teaching and Learning membentuk kegiatan siswa untuk bekerja dan mengalami sendiri. c) Siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan di benak mereka sendiri dan menciptakan kerjasama yang saling bergantung.

Kedua: Keberhasilan belajar matematika siswa tidak hanya tertumpu pada banyaknya waktu guru dalam menjelaskan seluruh materi secara detail, tetapi tergantung pada keseriusan dan ketrampilan siswa dalam mempelajari matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Suyanto, Ph.D. 2010. *Model Pembinaan Pendidikan Karakter Di Lingkungan Sekolah*. Jakarta : Dirjen Dikdasmen Direktorat Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Nasional.
- Surtikanti & Joko Santoso. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta : FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ariyanto. 2011 *Pembelajaran Aritmatika Sekolah Dasar*. Surakarta : PSKGJ-FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Muhdi, & dkk. 2009 *Guru Pejuang dan Pejuang Guru*. Derap guru. Semarang : Yayasan Penerbitan PGRI Provinsi Jateng.
- Soehendro, Bambang. 2006 *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah*: Jakarta.
- Sugito, AT, & dkk. 2006 *Derap Guru Jawa Tengah*. Semarang : Yayasan Penerbitan PGRI Provinsi Jateng.