

Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Media Dakota pada Materi KPK Kelas IV Sekolah Dasar

Devi Suciana Ananda¹, Ayu Fitri², Andes Safarandes Asmara³

^{1,2,3}Universitas Buana Perjuangan Karawang

¹E-mail: sd16.deviananda@mhs.ubpkarawang.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan Untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV pada materi KPK melalui media pembelajaran Dakota dan mendeskripsikan dampak dari penggunaan media Dakota terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV pada materi KPK. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Subjek penelitian sebanyak 5 siswa dengan cara *simple random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan 1) sebagian besar siswa mampu menyelesaikan soal uraian dengan lancar, yaitu siswa mampu memikirkan cara menyelesaikan soal dengan cepat, 2) terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif, 3) siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi tingkat ke-4 yaitu sangat kreatif, 4) terdapat siswa dengan kemampuan berpikir kreatif sedang tingkat ke-3 yaitu kreatif, 5) terdapat siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tingkat ke-2 yaitu cukup kreatif, 6) dengan rata-rata siswa kurang teliti mencermati soal kelipatan persekutuan terkecil (KPK). Dalam hal ini media dakota berdampak positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media dakota dapat berdampak pada kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Kemampuan berpikir kreatif, Media

Abstract

This study aims to describe the creative thinking abilities of fourth grade students on the KPK material through the Dakota learning media and to describe the impact of using Dakota media on the creative thinking abilities of fourth grade students on KPK material. This research is a type of qualitative research. The research subjects were 5 students by means of simple random sampling. The results showed 1) most of the students were able to complete description questions smoothly, namely students were able to think about how to solve questions quickly, 2) there were differences in the ability to think creatively, 3) students with the 4th level of high creative thinking skills were very creative, 4) there are students with the 3rd level of moderate creative thinking skills, namely creative, 5) there are students with 2nd level of creative thinking skills, which are creative enough, 6) with the average student not being careful in observing the least multiplication of alliances (KPK). In this case, Dakota media has a positive impact on the creative thinking skills of fourth grade elementary school students. The results of this study can be concluded that Dakota media can have an impact on the creative thinking abilities of fourth grade elementary school students.

Keywords: Creative thinking ability, Media

PENDAHULUAN

Berpikir pada umumnya didefinisikan sebagai proses mental yang dapat menghasilkan pengetahuan. Beberapa ahli mendefinisikan berpikir kreatif dengan cara pandang yang berbeda. Hal ini sependapat dengan yang diungkapkan oleh Al-Uqshari

(2007:121) “Pemikir-pemikir kreatif telah mampu mengantarkan manusia kepada peradaban modern seperti saat ini. Kemampuan berpikir kreatif menciptakan peluang pengembangan kepribadian siswa melalui upaya meningkatkan konsentrasi, kecerdasan, dan kepercayaan diri. Berpikir kreatif merupakan kebutuhan primer bagi

setiap individu dalam menjalani kehidupan sehari-hari". Asmin (dalam Leonard, 2013:55) bahwa "Kemampuan berpikir kreatif siswa penting untuk dikembangkan melalui pembelajaran agar siswa memiliki kemampuan dalam mengakses dan mengolah data atau informasi yang tersedia". Upaya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa diperlukan kondisi pembelajaran yang juga memberikan kebebasan dalam mengembangkan kreasi dan ekspresi berpikir. Guru perlu menciptakan kondisi *non otoriter* dalam pembelajaran. Menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan siswa dalam belajar. Mengembangkan pertanyaan-pertanyaan terbuka atau permasalahan yang menantang, siswa diarahkan untuk mengemukakan gagasan-gagasan kreatif. Guru oleh siswa, agar siswa yang lain termotivasi untuk bersikap kreatif. Berpikir kreatif bukan hanya memunculkan ide baru tetapi dapat berupa ide-ide baru yang dikombinasi dengan ide yang telah ada sebelumnya.

Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2013:3) "media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media".

Gagne (dalam Priansa, 2017:130) "Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dapat dipahami juga sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada peserta didik (ataupun sebaliknya) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif".

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa di masa yang akan datang. Menurut Susanto (2015:183), "matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika juga termasuk ke dalam pelajaran yang selalu diujikan pada Ujian Nasional, dari tingkat SD hingga ke jenjang SMA/SMK". jawab, berpikir logis, berpikir kritis, dan berpikir kreatif".

Berdasarkan uraian tersebut, Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang, matematika juga termasuk pelajaran yang selalu ada di Ujian Nasional dan dapat digunakan untuk mengatasi persoalan-persoalan nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat membantu mempermudah persoalan yang dirasakan oleh manusia.

Pada era informasi dan komunikasi, Indonesia memerlukan sumber daya manusia yang kreatif dan terampil untuk menghasilkan karya inovatif, oleh karena itu, kurikulum pendidikan Sekolah Dasar (SD) menekankan untuk berpikir kreatif untuk menghasilkan hal baru dan berbeda. Akan tetapi kemampuan berpikir kreatif di sekolah dasar cukup rendah khususnya kemampuan berpikir kreatif matematika disebabkan karena pendekatan, metode ataupun strategi tertentu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan kemampuan berpikir kreatif siswa rendah.

METODE PENELITIAN

Sugiyono (2010:3) mengungkapkan “metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Metode penelitian merupakan cara yang digunakan untuk mendapatkan data sesuai dengan kebutuhan. Metode penelitian pada penelitian ini yaitu menggunakan metode deskriptif, metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang (Nazir, 2011:54).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah deskriptif hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV Sekolah Dasar di Desa Ciranggon yang berjumlah 5 siswa.

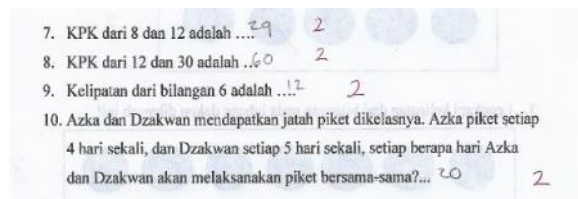
Subjek Penelitian I (SPI) : Siswa

Usia : 10 Tahun

Kelas : IV

Dari hasil mengerjakan soal uraian bahwa SP.I soal nomor 1 dan nomor 6 sudah memenuhi indikator 1 yaitu berpikir lancar yang memperoleh skor 4 yaitu memberikan lebih dari satu ide/jawaban yang relevan dengan penyelesaian masalah dan pengungkapannya lengkap dan jelas, sedangkan soal nomor 2,3,4, dan 5 cukup memenuhi indikator 1 yaitu berpikir lancar yang memperoleh masing-masing skor 3 yaitu memberikan lebih dari satu ide/jawaban yang relevan dengan penyelesaian masalah tetapi penyelesaiannya kurang jelas, soal nomor 9 kurang memenuhi indikator 2 yaitu berpikir luwes yang memperoleh skor 2 yaitu memberikan jawaban dengan satu cara, proses perhitungan dan hasilnya benar, soal nomor 10 kurang memenuhi indikator 3 yaitu berpikir orisinal/terperinci yang memperoleh skor 2 yaitu memberikan jawaban dengan cara sendiri, proses perhitungan sudah terarah tetapi tidak selesai, soal nomor 7 dan 8 kurang memenuhi indikator 4 yaitu berpikir mengelaborasi yang memperoleh skor 2 yaitu

terdapat kekeliruan dalam memperluas situasi dan disertai perincian yang kurang detail. Hal ini terlihat pada [Gambar 1](#):



Gambar 1. Jawaban Soal SP1

Berdasarkan pemaparan di atas, SP1 memiliki kemampuan berpikir kreatif materi KPK melalui media dakota yang diperoleh SPI yaitu meliputi indikator 1,2,3 dan 4 dan untuk indikator 7,8,9 dan 10 SPI belum sepenuhnya mampu menyelesaikan soal dengan benar dan lengkap dengan skor perolehan 28 atau 70% nilai yang didapat oleh Subjek Penelitian 1 dan termasuk tingkatan 2 yaitu cukup kreatif.

Subjek Penelitian 2 (SP2) : Siswa

Usia : 10 Tahun

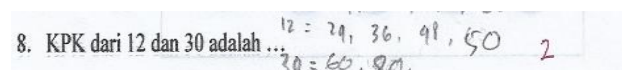
Kelas : IV

Dari hasil mengerjakan soal uraian bahwa SP2 soal nomor 1 dan 3 kurang memenuhi indikator 1 yaitu berpikir lancar yang memperoleh skor 2 yaitu memberikan suatu ide yang relevan dengan penyelesaian masalah tetapi penyelesaian masalah dan pengungkapannya kurang lengkap atau jelas. Hal ini terlihat pada [Gambar 2](#):



Gambar 2. Jawaban Soal SP2

Jawaban Soal SP2 soal nomor 2,4,5 dan 6 cukup memenuhi indikator 1 yaitu berpikir lancar yang memperoleh skor 3 yaitu memberikan lebih dari satu ide/jawaban yang relevan dengan penyelesaian masalah tetapi penyelesaiannya kurang jelas, soal nomor 9 sudah memenuhi indikator 2 yaitu berpikir luwes yang memperoleh skor 4 yaitu memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam). Proses perhitungan dari hasilnya benar, soal nomor 10 sudah memenuhi indikator 3 yaitu berpikir orisinil/terperinci yang memperoleh skor 4 yaitu memberikan jawaban dengan cara sendiri, proses perhitungan dan hasilnya benar, soal nomor 8 kurang memenuhi indikator 4 yaitu berpikir mengelaborasi yang memperoleh skor 2 yaitu terdapat kekeliruan dalam memperluas situasi dan disertai perincian yang kurang detail, hal ini terlihat pada [Gambar 3](#):



Gambar 3. Jawaban Soal SP2

Soal nomor 7 cukup memenuhi indikator 4 yaitu berpikir mengelaborasi yang

memperoleh skor 3 yaitu memperluas situasi dengan benar dan memperincinya kurang detail.

Berdasarkan pemaparan di atas, SP2 memiliki kemampuan berpikir kreatif materi KPK melalui media dakota yang diperoleh SP2 yaitu meliputi indikator 1,2,3 dan 4 dan untuk indikator 1 dan 3 SP2 belum sepenuhnya mampu menyelesaikan soal dengan benar dan lengkap dengan skor perolehan 31 atau 78% nilai yang didapat oleh Subjek Penelitian 2 dan termasuk tingkatan 3 yaitu kreatif.

Subjek Penelitian 3 (SP3) : Siswa

Usia : 10 Tahun

Kelas : IV

Dari hasil mengerjakan soal uraian bahwa SP3 soal nomor 1 dan 6 sudah memenuhi indikator 1 yaitu berpikir lancar yang memperoleh skor 4 yaitu memberikan lebih dari satu ide/jawaban yang relevan dengan penyelesaian masalah dan pengungkapannya lengkap dan jelas, soal nomor 2,3, 4 dan 5 cukup memenuhi indikator 1 yaitu berpikir lancar yang memperoleh skor 3 yaitu memberikan lebih dari satu ide/jawaban yang relevan dengan penyelesaian masalah tetapi penyelesaiannya kurang jelas, soal nomor 9 cukup memenuhi indikator 2 yaitu berpikir luwes yang memperoleh skor 3 yaitu memberikan jawaban dengan satu cara, proses perhitungan dan hasilnya benar, soal nomor

10 cukup memenuhi indikator 3 yaitu berpikir orisinil/terperinci yang memperoleh skor 3 yaitu memberikan jawaban dengan cara sendiri tetapi hasilnya ada yang salah karena terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan, nomor soal 7 cukup memenuhi indikator 4 yaitu berpikir mengelaborasi yang memperoleh skor 3 yaitu memperluas situasi dengan benar dan memperincinya kurang detail, dan soal nomor 8 kurang memenuhi indikator 4 yaitu berpikir mengelaborasi yang memperoleh skor 2 yaitu terdapat kekeliruan dalam memperluas situasi dan disertai perincian yang kurang detail. Hal ini terlihat pada [Gambar 4](#):



Gambar 4. Jawaban Soal SP3

Berdasarkan pemaparan di atas, SP3 memiliki kemampuan berpikir kreatif materi KPK melalui media dakota yang diperoleh SP2 yaitu meliputi indikator 1,2,3 dan 4 dan untuk indikator 8 SP3 belum sepenuhnya mampu menyelesaikan soal dengan benar dan lengkap dengan skor perolehan 31 atau 78% nilai yang didapat oleh Subjek Penelitian 3 dan termasuk tingkatan 3 yaitu kreatif.

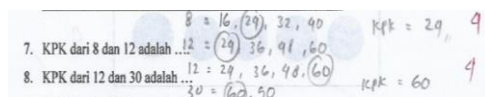
Subjek Penelitian 4 (SP4) : Siswa

Usia : 10 Tahun

Kelas : IV

Dari hasil mengerjakan soal uraian bahwa SP4 soal nomor 1,2,3,4,5 dan 6 sudah memenuhi indikator 1 yaitu berpikir lancar

yang memperoleh skor 4 yaitu memberikan lebih dari satu ide/jawaban yang relevan dengan penyelesaian masalah dan pengungkapannya lengkap dan jelas, soal nomor 9 cukup memenuhi indikator 2 yaitu berpikir lancar yang memperoleh skor 3 yaitu memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam) tetapi hasilnya ada yang salah karena terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan, soal nomor 10 cukup memenuhi indikator 3 yaitu berpikir orisinal/terperinci yang memperoleh skor 3 yaitu memberikan jawaban dengan cara sendiri tetapi hasilnya ada yang salah karena terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan, nomor soal 7 dan 8 sudah memenuhi indikator 4 yaitu berpikir mengelaborasi yang memperoleh skor 4 yaitu memperluas situasi dengan benar dan mempercincinya dengan detail. Hal ini terlihat pada **Gambar 5**:



Gambar 5. Jawaban Soal SP4

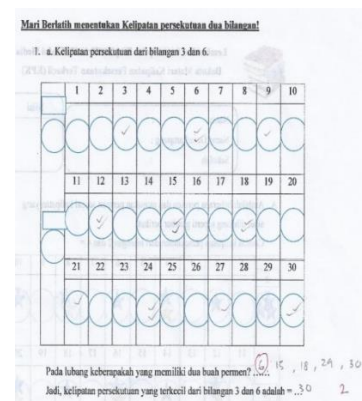
Berdasarkan pemaparan di atas, SP4 memiliki kemampuan berpikir kreatif materi KPK melalui media dakota yang diperoleh SP3 yaitu meliputi indikator 1,2,3 dan 4 sudah sepenuhnya mampu menyelesaikan soal dengan benar dan lengkap dengan skor perolehan 38 atau 95% nilai yang didapat oleh Subjek Penelitian 4 dan termasuk tingkatan 4 yaitu sangat kreatif.

Subjek Penelitian 5 (SP5) : Siswa

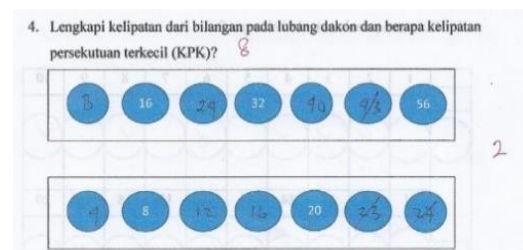
Usia : 10 Tahun

Kelas : IV

Dari hasil mengerjakan soal uraian bahwa SP5 soal nomor 1 dan 4 kurang memenuhi indikator 1 berpikir lancar yang memperoleh skor 2 yaitu memberikan suatu ide yang relevan dengan penyelesaian masalah tetapi penyelesaian masalah dan pengungkapannya kurang lengkap atau jelas. Hal ini terlihat pada **Gambar 6** dan **Gambar 7**:



Gambar 6. Jawaban Soal SP5



Gambar 7. Jawaban Soal SP5

Soal nomor 2,5 dan 6 cukup memenuhi indikator 1 berpikir lancar yang memperoleh skor 3 yaitu memberikan lebih dari satu ide/jawaban yang relevan dengan penyelesaian masalah tetapi penyelesaiannya kurang jelas, soal nomor 3 sudah memenuhi indikator 1 berpikir lancar yang memperoleh

skor 4 yaitu memberikan lebih dari satu ide/jawaban yang relevan dengan penyelesaian masalah dan pengungkapannya lengkap dan jelas, nomor soal 9 sudah memenuhi indikator 2 yaitu berpikir luwes yang memperoleh skor 4 yaitu memberikan

Jawaban lebih dari satu cara (beragam), proses perhitungan dari hasilnya benar, soal nomor 10 sudah memenuhi indikator 3 yaitu berpikir orisinal/terperinci yang memperoleh skor 4 yaitu memberikan jawaban dengan cara sendiri tetapi hasilnya ada yang salah karena terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan, soal nomor 7 cukup memenuhi indikator 4 yaitu berpikir mengelaborasi yang memperoleh skor 3 yaitu memperluas situasi dengan benar dan memperincinya kurang detail, soal nomor 8 sudah memenuhi indikator 4 yaitu berpikir mengelaborasi yang memperoleh skor 4 yaitu memperluas situasi dengan benar dan memperincinya dengan detail.

Berdasarkan pemaparan di atas, SP5 memiliki kemampuan berpikir kreatif materi KPK melalui media dakota yang diperoleh SP3 yaitu meliputi indikator 1,2,3 dan 4 dan untuk indikator 1 dan 4 SP5 belum sepenuhnya mampu menyelesaikan soal dengan benar dan lengkap dengan skor perolehan 32 atau 80% nilai yang didapat oleh Subjek Penelitian 5 dan termasuk tingkatan 3 yaitu kreatif.

Menurut hasil analisis soal tes uraian kemampuan berpikir kreatif dari kelima subjek penelitian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kelas IV sekolah dasar telah mampu memenuhi seluruh indikator 1,2,3 dan 4 pada kemampuan berpikir kreatif materi KPK melalui media dakota. Dalam hal ini kemampuan berpikir kreatif melalui media dakota materi KPK siswa kelas IV mempunyai rata-rata nilai 80.00%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV sekolah dasar melalui media dakota pada materi kelipatan persekutuan terkecil (KPK) di Desa Ciranggon, bahwa satu siswa yang memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif yang tinggi dan mampu mencapai tingkat berpikir kreatif ke-4 yaitu sangat kreatif artinya siswa tersebut telah memenuhi semua indikator, sedangkan empat siswa yang memiliki nilai tingkat kemampuan berpikir kreatif tingkat ke-3 dan ke-2 yaitu kreatif dan cukup kreatif artinya siswa tersebut telah cukup memenuhi indikator. Kelima siswa tersebut mampu memenuhi keempat indikator kemampuan berpikir kreatif melalui pembelajaran menggunakan media dakota, sedangkan untuk dampak penggunaan media dakota menunjukkan dampak yang positif terhadap kemampuan berpikir kreatif materi

KPK siswa kelas IV. Siswa menjadi aktif, interaktif, senang dan mudah menyelesaikan soal tes dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Mamah Bapak, keluarga tercinta, bapak dan ibu dosen, sahabat dan teman-teman semuanya, terima kasih banyak penulis haturkan semoga kebaikan teman-teman sekalian dibalas oleh Allah SWT.

REFERENSI

- Al-Uqshari, Y. (2007). *Melejit dengan Kreatif*. Jakarta: Gema Isnani.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Emzir. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayat, A. (2016). *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dakon Matematika (dakota) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2016) *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Leonard. (2013). *Peran Kemampuan Berpikir Lateral dan Positif Terhadap Prestasi Belajar Evaluasi Pendidikan*. Journal Cakrawala Pendidikan, XXXII(1), 54–62.
- Lestari, K, E, & Yudhanegara, M, R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Moma, La. (2015). *Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Untuk Siswa SMP*. Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika 4(1), 32-33.
- Munadi, Y. (2012). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Munandar. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nazir, Moh. (2011). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Pratomo, S., Sumiati, T., & Mursilah, R. (2017). *Penerapan Model Sains Teknologi Masyarakat (STM) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Ke SD-An, 13(1), 1–7.
- Priansa, D. J. (2017). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung:

Pustaka Setia.

Sadiman, A.S., dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Jakarta: PT Kencana.