

BAB IV

DESKRIPSI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini mendeskripsikan hasil pembahasan penelitian yang meliputi aktivitas guru, peserta didik dan kemampuan berfikir kreatif peserta didik pada pelaksanaan pra siklus, siklus I dan Siklus II.

1.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan berdasarkan dengan desain penelitian dari Kemmis dan McTaggart yang meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan serta refleksi.

1.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Deskripsi hasil penelitian, menjabarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Data hasil penelitian diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas belajar peserta didik yang diamati oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung serta test kemampuan berfikir kreatif berupa test uraian yang diberikan sebelum tindakan dan di setiap akhir siklus.

1.1.1.1 Deskripsi Awal Pembelajaran (Prasiklus)

Pra siklus dilaksanakan pada hari Senin, 30 Mei 2022. Pra siklus dilakukan untuk melihat permasalahan yang muncul dari kelas yang diuji dan tentunya untuk mendapatkan data kemampuan berfikir kreatif peserta didik sebelum menerapkan pembelajaran menggunakan media Komik Digital pada pembelajaran Matematika. Dalam tahap pra siklus, peserta didik terlihat kurang aktif saat melakukan pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran dilakukan dengan metode yang biasanya digunakan, yaitu dengan cara guru menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik, lalu peserta didik mendengarkan kemudian mencatat materi yang disampaikan, kemudian peserta didik mengerjakan lembar soal untuk mengetahui kemampuan berfikir kreatif peserta didik.

Berikut ini hasil *pre-test* peserta didik dalam pembelajaran Matematika materi Volume Bangun Ruang (Volume Kubus, Balok, Tabung, dan Prisma Segitiga):

Tabel 4. 1 Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik Setiap Indikator pada Pra Siklus

No	Nama	Indikator					Nilai
		<i>Fluency</i>	<i>Flexibility</i>	<i>Originality</i>	<i>Elaboration</i>	<i>Evaluation</i>	
1	MF	2	1	1	1	1	40
2	AB	2	1	1	1	1	40
3	ACP	2	1	1	1	2	55
4	ARA	3	1	2	3	3	75
5	AKR	3	1	2	3	3	75
6	ASN	2	1	1	1	1	40
7	AAP	3	1	1	3	2	70
8	CAN	2	2	2	1	2	65
9	EFR	2	1	1	1	1	40
10	FNS	3	1	1	3	2	70
11	FHA	3	1	1	3	2	70
12	F	1	1	2	2	3	50
13	GPW	2	1	1	1	1	40
14	LPA	3	1	1	3	2	70
15	MAR	2	2	2	1	2	65
16	MRP	2	1	1	1	1	40
17	NA	2	1	1	2	1	60
18	NAN	2	1	1	2	1	60
19	NH	3	1	2	3	3	75
20	RR	2	1	1	1	1	40
21	RSA	3	1	1	3	2	70
22	RBN	2	2	2	1	2	65

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

**PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIK**

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Nama	Indikator					Nilai
		Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration	Evaluation	
23	RGH	3	1	2	3	3	75
24	RKW	2	1	1	1	1	40
25	SRF	3	1	1	3	2	70
26	SHA	3	1	1	3	2	70
27	TPNS	3	1	2	3	3	75
28	WKK	2	1	1	2	1	60
29	HKA	2	1	1	1	2	55
30	IB	2	2	2	1	2	65
Jumlah		71	34	40	58	55	178
Rata – Rata		2,37	1,13	1,33	1,93	1,83	59,5
Presentase		59,16	56,66	44,44	64,44	61,11	

Keterangan:

- Indikator 1 : Keterampilan berfikir lancar
Indikator 2 : Keterampilan berfikir luwes
Indikator 3 : Keterampilan Berfikir orisinil
Indikator 4 : Keterampilan berfikir merinci
Indikator 5 : Keterampilan menilai atau mengevaluasi

Tabel 4. 2 Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik pada Pra Siklus

No	Nama Inisial Peserta Didik	KKM	Nilai	Keterangan
1	MF	70	40	Belum Tuntas
2	AB	70	40	Belum Tuntas
3	ACP	70	55	Belum Tuntas
4	ARA	70	75	Tuntas

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

**PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIK**

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Nama Inisial Peserta Didik	KKM	Nilai	Keterangan
5	AKR	70	75	Tuntas
6	ASN	70	40	Belum Tuntas
7	AAP	70	70	Tuntas
8	CAN	70	65	Belum Tuntas
9	EFR	70	40	Belum Tuntas
10	FNS	70	70	Tuntas
11	FHA	70	70	Tuntas
12	F	70	50	Belum Tuntas
13	GPW	70	40	Belum Tuntas
14	LPA	70	70	Tuntas
15	MAR	70	65	Belum Tuntas
16	MRP	70	40	Belum Tuntas
17	NA	70	60	Belum Tuntas
18	NAN	70	60	Belum Tuntas
19	NH	70	75	Tuntas
20	RR	70	40	Belum Tuntas
21	RSA	70	70	Tuntas
22	RBN	70	65	Belum Tuntas
23	RGH	70	75	Tuntas
24	RKW	70	40	Belum Tuntas
25	SRF	70	70	Tuntas
26	SHA	70	70	Tuntas
27	TPNS	70	75	Tuntas
28	WKK	70	60	Belum Tuntas
29	HKA	70	55	Belum Tuntas
30	IB	70	65	Belum Tuntas
Jumlah			1.785	
Rata-Rata			59,5	

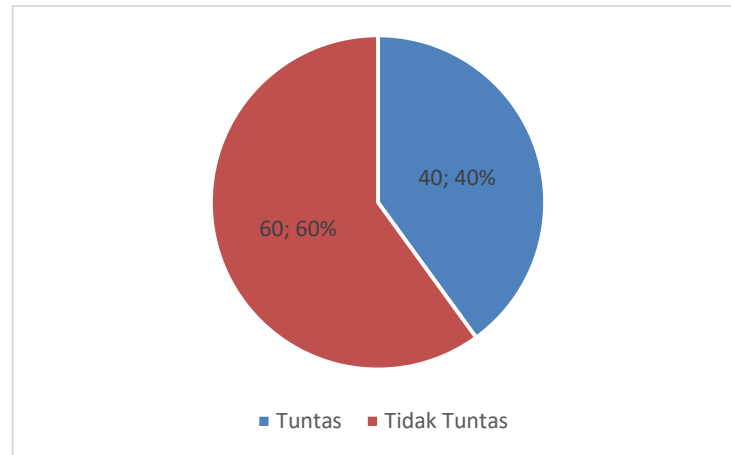
Jika dilihat dari studi pendahuluan, rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik sebelum menerapkan pembelajaran menggunakan media Komik Digital adalah 59,5. Sedangkan pada pembelajaran matematika, KKM yang ditargetkan oleh sekolah adalah 70. Maka dapat diketahui bahwa peserta didik yang mencapai nilai ≥ 70 adalah 12 peserta didik yang dikategorikan tuntas dan peserta didik yang belum mencapai nilai ≤ 70 ada 18 orang. Sehingga dapat diketahui presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Daya Serap Klasikal (DSK)} &= \frac{\text{Jumlah peserta didik yang memperoleh } \geq 70}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \\ &= \frac{12}{30} \times 100\% \\ &= 30\% \end{aligned}$$

Tabel 4. 3 Rekapitulasi Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik pada Pra Siklus

Keterangan	Volume Bangun Ruang	
	Pembelajaran Matematika	
	\leq KKM	\geq KKM
Jumlah Peserta Didik	18	12
Presentase	60%	40%
Nilai Rata-Rata	59,5	
Presentase ketuntasan	30%	
Ketuntasan Klasikal	Sangat Kurang	

(Sumber: Hasil Studi Pendahuluan Kelas V, 2022)



Gambar 4. 1 Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Klasikal Peserta Didik pada Pra Siklus

(Sumber: Hasil Studi Pendahuluan Kelas V,2022)

Dari hasil data tersebut, diketahui kriteria ketuntasan klasikal pada pembelajaran Matematika materi Volume Bangun Ruang di kelas V dikategorikan sangat kurang. Oleh karena itu, diperlukan adanya Tindakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik dengan maksimal pada pembelajaran Matematika menggunakan penerapan media Komik Digital.

1.1.1.2 Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan penelitian Tindakan kelas pada siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 30-31 Mei 2022, pukul 08.00 – 09.30 WIB. Materi yang diajarkan yaitu Volume Bangun Ruang. Secara rinci, pelaksanaan siklus I yaitu sebagai berikut:

A. Perencanaan Siklus I

Dalam tahap perencanaan siklus I ini guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang di dalamnya memuat pembelajaran yang menggunakan media Komik Digital. Selanjutnya guru merancang lembar kerja peserta didik (LKPD), merancang lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas peserta didik.

B. Pelaksanaan Siklus I

Setelah tahap perencanaan selesai, selanjutnya masuk ke dalam tahap pelaksanaan. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap perencanaan yang telah dibuat, kemudian dilaksanakan di kelas V di salah satu sekolah dasar di

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022
**PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL
 UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
 MATEMATIK**

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bekasi. Pelaksanaan siklus I terdiri dari 2 pertemuan dan setiap pertemuan terdiri dari 3 langkah, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut adalah Langkah-langkah kegiatan secara terperinci:

1) **Pertemuan Pertama**

Kegiatan Awal

Pada pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2022. Kegiatan awal dimulai dengan guru mengucapkan salam, berdoa, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Kemudian guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik “Materi pelajaran apa yang kalian pelajari minggu lalu ?” “Rumus Volume Bangun ruang apa saja yang kalian ketahui?”. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat belajar dan tetap menjaga kesehatan.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, Guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan sintaks PBL dan Langkah 1 yaitu, Orientasi peserta didik pada masalah. peserta didik diminta untuk mengamati tayangan video “Volume kubus & balok kelas 5 SD” yang telah disajikan guru pada komik digital. Kemudian peserta didik diberi stimulus untuk menganalisis konsep dasar rumus volume bangun ruang dengan benar yaitu dengan memberikan pertanyaan seperti “ Dari video yang sudah di amati, bagaimanakah cara mencari volume kubus?” “Mengapa rumus volume kubus $S \times S \times S$?”. Kemudian peserta didik diminta untuk menyampaikan pendapatnya serta menyimpulkan dengan percaya diri. Peserta didik mengamati penjelasan guru melalui Komik Digital mengenai volume kubus. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang penjelasan dari guru mengenai volume kubus. Pada langkah 2 yaitu guru mengorganisasikan peserta didik untuk belajar yaitu dengan cara peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 2 orang peserta didik. Setiap kelompok diminta membuka lembar kerja peserta didik (LKPD) yang telah dibagikan oleh guru. Guru memberikan arahan cara pengerjaan.

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

*PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIK*

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada langkah ke 3 yaitu guru membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, peserta didik melakukan penyelidikan dengan bekerjasama menyelesaikan masalah yang ada dalam LKPD. Guru membimbing peserta didik dalam kegiatan penyelidikan. Kemudian peserta didik diminta melakukan diskusi dengan kelompok untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah LKPD. Kemudian pada Langkah 4 yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil yaitu, perwakilan salah satu kelompok menyampaikan hasil diskusi LKPD, secara bergantian kelompok lain melakukan presentasi dan mengapresiasi terhadap kelompok lain. Pada Langkah 5 yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dengan peserta didik diberikan kesempatan oleh guru untuk bertanya mengenai permasalahan yang sudah diselesaikan.

Kegiatan Akhir

Pada kegiatan penutup merupakan langkah akhir dalam proses pembelajaran. Guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung dengan mengarahkan peserta didik untuk meriview dan menyimpulkan : “Apa saja yang telah dipelajari dari pembelajaran hari ini? Apa rumus volume kubus & balok?”. Beberapa peserta didik menjawab “ Hari ini kita sudah belajar Volume Bangun ruang yaitu Volume kubus & Balok. Rumus volume kubus bisa dicari dengan pangkat 3 dan $s \times s \times s$ dan volume balok adalah $p \times l \times t$ ”. Setelah itu guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan, guru menyampaikan aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Lalu kelas di tutup dengan berdoa dan mengucapkan hamdalah.

2) Pertemuan Kedua

Kegiatan Awal

Pada pertemuan kedua ini dimulai pada tanggal 31 Mei 2022. Kegiatan diawali dengan guru mengucapkan salam, berdoa, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran hari ini. Kemudian guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik “Kemarin kita sudah belajar mengenai volume balok & kubus, apakah kalian masih ingat rumus volume kubus dan balok?”, kemudian siswa merespon.

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat belajar dan tetap menjaga kesehatan.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, Guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan sintaks PBL dan Langkah 1 yaitu, Orientasi peserta didik pada masalah. peserta didik diminta untuk mengamati tayangan video “Volume bangun ruang Tabung & prisma segitiga kelas 5 SD” yang telah disajikan guru pada komik digital. Kemudian peserta didik diberi stimulus untuk menganalisis konsep dasar rumus volume bangun ruang dengan benar yaitu dengan memberikan pertanyaan seperti “ Dari video yang sudah di amati, bagaimanakah cara mencari volume Prisma segitiga & tabung?” “Mengapa rumus volume Prisma segitigas $L \times \text{alas} \times \text{tinggi}$ ”. Kemudian peserta didik diminta untuk menyampaikan pendapatnya serta menyimpulkan dengan percaya diri. Peserta didik mengamati penjelasan guru melalui Komik Digital mengenai volume Prisma Segitiga & Tabung. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang penjelasan dari guru mengenai volume Prisma Segitiga & Tabung. Pada langkah 2 yaitu guru mengorganisasikan peserta didik untuk belajar yaitu dengan cara pesera didik dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 2 orang epserta didik. Setiap kelompok diminta membuka lembar kerja pserta didik (LKPD) yang telag dibagikan oleh guru. Guru memberikan arahan cara pengerjaa. Pada langkah ke 3 yaitu guru membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, peserta didik melakukan penyelidikan dengan bekerjasama menyelesaikan masalah yang ada dalam LKPD. Guru membimbing peserta didik dalam kegiatan penyelidikan. Kemudian peserta didik diminta melakukan diskusi dengan kelompok untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah LKPD. Kemudian pada Langkah 4 yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil yaitu, perwakilan salah satu kelompok menyampaikan hasil diskusi LKPD, secara bergantian kelompok lain melakukan presentasi dan mengapresiasi terhadap kelompok lain. Pada Langkah 5 yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dengan peseta didik diberikan kesempatan oleh guru untuk bertanya mengenai permasalahan yang sudah diselesaikan.

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

***PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIK***

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kegiatan Akhir

Kegiatan penutup merupakan Langkah akhir dalam proses pembelajaran. Guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung dengan mengarahkan peserta didik untuk meriview dan menyimpulkan : “Apa saja yang telah dipelajari dari pembelajaran hari ini? Apa rumus volume tabung & prisma segitiga?”. Beberapa peserta didik menjawab “ Hari ini kita sudah belajar Volume Bangun ruang yaitu Volume tabung & prisma segitiga. Setelah itu guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan, guru menyampaikan aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Lalu kelas di tutup dengan berdoa dan mengucapkan hamdalah.

3) Observasi Siklus I

Kegiatan observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui aktivitas guru dan aktivitas peserta didik setelah menerapkan pembelajaran menggunakan media Komik Digital. Aspek-aspek aktivitas yang diamati memuat langkah-langkah model *Problem Based Learning (PBL)*. Berikut adalah hasil observasi guru dan peserta didik siklus I.

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Tabel 4. 4 Observasi Guru Siklus I

No	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
A	Kegiatan Awal				
1.	Melakukan kegiatan pembukaan sebelum memulai kegiatan pembelajaran seperti mengucapkan salam, berdoa dan mengecek kehadiran serta kesiapan peserta didik. (<i>Orientasi</i>)				√
2.	Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik.			√	
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran			√	
4.	Memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat belajar. (<i>Motivasi</i>)			√	

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
B	Kegiatan inti				
1.	Membimbing peserta didik untuk mengamati materi dan memberikan stimulus pada peserta didik.			√	
2.	Membagi kelompok dan memberikan arahan pada peserta didik untuk mngisi LKPD yang sudah dibagikan.			√	
3.	Membimbing peserta didik untuk mencari solusi dalam menyelesaikan masalah.		√		
4.	Mengarahkan peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi dan memberikan apresiasi.			√	
5.	Mengajukan beberapa pertanyaan secara lisan untuk menguji pemahaman peserta didik.		√		
C	Kegiatan Penutup				
1.	Merefleksi beebraapa pertanyaan secara lisan untuk menguji pemahaman peserta didik.		√		
2.	Menyimpulkan dan menutup pembelajaran yang telah dilakukan.				√
Jumlah		32			
Rata – rata		2,9			
Presentase		72,72%			
Kategori		Cukup			

(Sumber: Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I, 2022)

Skor :

4= Sangat baik, 3= Baik, 2= Cukup, 1= Kurang

Perhitungan Presentase : $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Presentase dan Kategori :

0 – 34 % (Sangat Kurang),

35% - 64% (Kurang),

70% - 74% (Cukup),

75% - 84% (Baik/Aktif),

85% - 100 % (Sangat Baik/Sangat Aktif)

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Keterangan :

- Kode Aspek A
Melakukan kegiatan pembukaan sebelum memulai kegiatan pembelajaran seperti mengucapkan salam, berdoa dan mengecek kehadiran serta kesiapan peserta didik. (*Orientasi*)
- Kode Aspek B
Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik.
- Kode Aspek C
Menyampaikan tujuan pembelajaran
- Kode Aspek D
Membimbing peserta didik untuk mengamati materi dan memberikan stimulus pada peserta didik.
- Kode Aspek E
Membagi kelompok dan memberikan arahan pada peserta didik untuk mngisi LKPD yang sudah dibagikan.
- Kode Aspek F
Mengarahkan peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi dan memberikan apresiasi.
- Kode Aspek G
Mengajukan beberapa pertanyaan secara lisan untuk menguji pemahaman peserta didik.
- Kode Aspek H
Merefleksi beebraapa pertanyaan secara lisan untuk menguji pemahaman peserta didik.
- Kode Aspek I
Menyimpulkan dan menutup pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil pengamatan lembar observasi guru diatas, guru mendapatkan perolehan skor berjumlah 32 dengan rata – rata 2,9 kategori “cukup” dengan presentase 72,72%. Merujuk pada hasil observasi tersebut, dapat

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

disimpulkan bahwa masih ada beberapa kekurangan guru saat mengajar dan menerapkan pembelajaran menggunakan media Komik Digital.

Dilihat dari hasil observasi aktivitas guru, beberapa aspek aktivitasnya masih mendapat skor 2 “cukup”, yaitu guru masih kurang dalam membimbing peserta didik dalam menyelesaikan masalah menstimulus siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menguji pemahaman peserta didik. Kekurangan – kekurangan ini akan menjadi bahan evaluasi untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus II.

Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I

Tabel 4. 5 Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I

No	Nama	Aspek									Σ	%	Keterangan
		A	B	C	D	E	F	G	H	I			
1	MF	3	2	3	2	2	3	3	2	2	22	61	Kurang
2	AB	3	3	3	2	3	3	3	2	2	24	66	Kurang
3	ACP	3	3	3	3	3	3	3	2	2	25	70	Cukup
4	ARA	3	3	3	3	3	4	3	3	3	28	77	Baik
5	AKR	3	3	3	3	3	4	3	3	3	28	77	Baik
6	ASN	3	2	3	2	3	3	3	2	2	23	64	Kurang
7	AAP	3	3	3	3	3	2	3	3	3	26	72	Cukup
8	CAN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	75	Baik
9	EFR	3	2	3	2	2	3	3	2	2	22	61	Kurang
10	FNS	3	3	3	3	3	2	3	3	3	26	72	Cukup
11	FHA	3	3	3	4	3	3	3	3	3	28	77	Baik
12	F	3	3	3	2	3	3	3	2	2	24	66	Kurang
13	GPW	3	3	3	2	3	3	3	2	2	24	66	Kurang
14	LPA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	75	Baik
15	MAR	3	3	3	3	3	2	3	3	3	26	72	Cukup
16	MRP	3	2	3	2	3	3	3	2	2	23	64	Kurang
17	NA	3	3	3	3	3	3	3	2	2	25	70	Cukup

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

**PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIK**

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Nama	Aspek									Σ	%	Keterangan
		A	B	C	D	E	F	G	H	I			
18	NAN	3	3	3	3	3	3	3	2	2	25	70	Cukup
19	NH	3	3	3	3	3	2	3	3	3	26	72	Cukup
20	RR	3	2	3	2	3	3	3	2	2	23	64	Kurang
21	RSA	3	3	3	3	3	2	3	3	3	26	72	Cukup
22	RBN	3	3	3	3	3	2	3	3	3	26	72	Cukup
23	RGH	3	3	3	3	3	4	3	3	3	29	80	Baik
24	RKW	3	2	3	2	2	3	3	2	2	22	61	Kurang
25	SRF	3	3	3	3	3	3	3	2	2	25	70	Cukup
32	SHA	3	3	3	3	3	2	3	3	3	26	72	Cukup
27	TPNS	3	3	3	3	3	2	3	3	3	26	72	Cukup
28	WKK	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	75	Baik
29	HKA	3	2	3	2	2	3	3	2	2	22	61	Kurang
30	IB	3	3	3	3	3	3	3	2	2	25	70	Cukup
Jumlah		9	8	9	8	8	8	9	75	75	75	2105	
		0	3	0	1	6	5	0			6		

(Sumber: Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I, 2022)

Skor :

4= Sangat baik, 3= Baik, 2= Cukup, 1= Kurang

Perhitungan Presentase : $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Presentase dan Kategori :

0 – 34 % (Sangat Kurang),

35% - 64% (Kurang),

70% - 74% (Cukup),

75% - 84% (Baik/Aktif),

85% - 100 % (Sangat Baik/Sangat Aktif)

Keterangan :

- Kode Aspek A

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

**PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIK**

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Melakukan kegiatan pembukaan sebelum memulai kegiatan pembelajaran seperti menjawab salam, berdoa. (*Orientasi*)

- Kode Aspek B
Menjawab pertanyaan yang diajukan guru (*Apersepsi*)
- Kode Aspek C
Mendengarkan dan menerima motivasi yang disampaikan guru (*Motivasi*)
- Kode Aspek D
Peserta didik mengamati, menganalisis, menyampaikan pendapat mengenai materi yang dipelajari.
- Kode Aspek E
Peserta didik duduk dalam kelompok masing-masing dan mendengarkan serta menanggapi materi yang disampaikan guru.
- Kode Aspek F
Peserta didik mengerjakan LKPD dan melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah.
- Kode Aspek G
Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi hasil diskusi kelompok lain.
- Kode Aspek H
Peserta didik bertanya dan memberikan pendapat mengenai materi.
- Kode Aspek I
Peserta didik melakukan refleksi serta memberikan kesimpulan atas pembelajaran yang telah dilakukan.

Berikut adalah rincian presentase dan kategori dari setiap aspek:

Tabel 4. 6 Presentase Obseravsi Aktivitas Peserta Didik Sikus I

No	Kode Aspek	Presentase Aktvitas	Kategori
1	A	75%	Cukup
2	B	70%	Cukup
3	C	75%	Baik/Aktif
4	D	67,5%	Kurang
5	E	72%	Cukup

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

6	F	70,83%	Cukup
7	G	75%	Baik
8	H	62,5%	Kurang
9	I	62,5%	Kurang

(Sumber: Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I, 2022)

Dari hasil observasi yang telah diperoleh, table 4.5 menunjukkan bahwa pembelajaran Matematika materi Volume Bangun ruang dengan menerapkan media pembelajaran Komik Digital di kelas V di salah satu sekolah dasar di Bekasi diperoleh jumlah nilai 756, dengan perolehan rata-rata 2105 dengan presentase 70,16% dan masuk dalam kategori cukup. Berdasarkan table di atas, terlihat bahwa aktivitas peserta didik menunjukkan presentase yang bervariasi terdapat kategori baik, cukup dan kurang. Namun sebagian besar aktivitas peserta didik masih dalam kategori cukup. Banyak faktor yang terjadi di lapangan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, peserta didik belum terbiasa melakukan pembelajaran menggunakan media Komik Digital. Hal ini juga mempengaruhi proses pembelajaran menjadi kurang kondusif. Hal ini juga menyebabkan peneliti harus merencanakan kembali pengembangan aktivitas peserta didik pada siklus II.

Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Siklus I

Aktivitas dalam pembelajaran akan berpengaruh pada kemampuan berfikir kreatif peserta didik.. Berikut adalah kemampuan berfikir kreatif peserta didik pada siklus I, sebagai berikut:

**Tabel 4. 7 Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik Setiap Indikator
Siklus I**

No	Nama	Indikator					Nilai
		<i>Fluency</i>	<i>Flexibility</i>	<i>Originality</i>	<i>Elaboration</i>	<i>Evaluation</i>	
1	MF	1	1	2	2	3	60
2	AB	1	1	1	2	2	45
3	ACP	2	2	2	2	2	70
4	ARA	4	2	3	2	2	85

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

**PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIK**

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Nama	Indikator					Nilai
		<i>Fluency</i>	<i>Flexibelity</i>	<i>Originality</i>	<i>Elaboration</i>	<i>Evaluation</i>	
5	AKR	3	1	2	3	3	80
6	ASN	1	1	2	2	3	60
7	AAP	2	2	3	2	2	75
8	CAN	2	2	3	2	2	75
9	EFR	1	1	1	2	2	40
10	FNS	2	2	3	2	2	75
11	FHA	3	1	2	3	3	80
12	F	1	1	2	2	3	60
13	GPW	2	2	2	2	2	70
14	LPA	2	2	3	2	2	75
15	MAR	2	2	2	2	2	70
16	MRP	1	1	2	2	3	60
17	NA	2	2	3	2	2	75
18	NAN	1	2	2	3	2	65
19	NH	3	1	2	3	3	80
20	RR	1	1	2	2	3	60
21	RSA	2	2	3	2	2	75
22	RBN	2	2	3	2	2	75
23	RGH	4	2	3	2	2	85
24	RKW	1	1	1	3	2	45
25	SRF	2	2	3	2	2	75
26	SHA	3	1	2	3	3	80
27	TPNS	3	1	2	3	3	80
28	WKK	2	2	2	2	2	70
29	HKA	1	2	2	3	2	65
30	IB	2	2	2	2	2	70
Jumlah		59	47	67	68	70	2080

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

**PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIK**

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Nama	Indikator					Nilai
		<i>Fluency</i>	<i>Flexibelity</i>	<i>Originality</i>	<i>Elaboration</i>	<i>Evaluation</i>	
Rata – Rata		1,97	1,57	2,23	2,27	2,33	69,33
Presentase		49,16	78,33	74,44	75,55	77,78	

Keterangan:

Indikator 1 : Keterampilan berfikir lancar

Indikator 2 : Keterampilan berfikir luwes

Indikator 3 : Keterampilan Berfikir orisinil

Indikator 4 : Keterampilan berfikir merinci

Indikator 5 : Keterampilan menilai atau mengevaluasi

Tabel 4. 8 Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik Siklus I

No	Nama Inisial Peserta Didik	KKM	Nilai	Keterangan
1	MF	70	60	Belum Tuntas
2	AB	70	45	Belum Tuntas
3	ACP	70	70	Tuntas
4	ARA	70	85	Tuntas
5	AKR	70	80	Tuntas
6	ASN	70	60	Belum Tuntas
7	AAP	70	75	Tuntas
8	CAN	70	75	Tuntas
9	EFR	70	40	Belum Tuntas
10	FNS	70	75	Tuntas
11	FHA	70	80	Tuntas
12	F	70	60	Belum Tuntas
13	GPW	70	70	Tuntas
14	LPA	70	75	Tuntas
15	MAR	70	70	Tuntas
16	MRP	70	60	Belum Tuntas
17	NA	70	75	Tuntas
18	NAN	70	65	Belum Tuntas
19	NH	70	80	Tuntas
20	RR	70	60	Belum Tuntas
21	RSA	70	75	Tuntas

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

**PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIK**

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

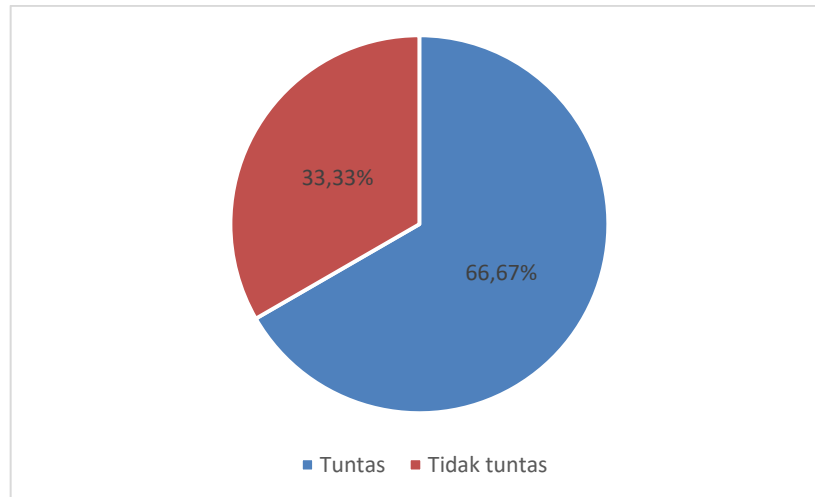
No	Nama Inisial Peserta Didik	KKM	Nilai	Keterangan
22	RBN	70	75	Tuntas
23	RGH	70	85	Tuntas
24	RKW	70	45	Belum Tuntas
25	SRF	70	75	Tuntas
26	SHA	70	80	Tuntas
27	TPNS	70	80	Tuntas
28	WKK	70	70	Tuntas
29	HKA	70	65	Belum Tuntas
30	IB	70	70	Tuntas
Jumlah			2080	
Rata-Rata			69,33	

(Sumber: Hasil Penelitian Kelas V, 2022)

Tabel 4. 9 Rekapitulasi Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik pada Siklus I

Keterangan	Volume Bangun Ruang	
	Pembelajaran Matematika	
	\leq KKM	\geq KKM
Jumlah Peserta Didik	10	20
Presentase	33,33%	66,67%
Nilai Rata-Rata	69,33	
Presentase ketuntasan	66,67%	
Ketuntasan Klasikal	Kurang	

(Sumber: Hasil Penelitian Kelas V, 2022)



Gambar 4. 2 Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Klasikal Peserta Didik pada Siklus I

Dari tabel 4.7 dan gambar 4.2 terlihat dari rata – rata skor kemampuan berikir kreatif pada pembelajaran Matematika belum memenuhi KKM yang sudah ditetapkan yaitu 70. Jika dilihat dari presentase ketuntasan, dari total jumlah peserta didik sebanyak 30 orang, pada pembelajaran Matematika peserta didik yang \geq KKM sebanyak 20 orang dengan presentase ketuntasan 66,67%. Sedangkan 10 peserta didik dinyatakan belum tuntas dengan presentase 33,33%. Angka diatas menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi walaupun hanya sedikit jika dibandingkan dengan pra siklus.

4) Refleksi Siklus I

Pada aktivitas belajar peserta didik siklus I, 10 dari 30 peserta didik kelas V masih dalam kategori kurang dengan presentase 35%-69%, artinya beberapa siswa masih kurang mengikuti dan merespon pembelajaran yang dilakukan. Adapun beberapa kekurangan tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Guru masih kurang dalam membimbing peserta didik untuk mencari solusi dalam menyelesaikan masalah.
2. Guru masih kurang dalam mengajukan beberapa pertanyaan lisan untuk menguji pemahaman peserta didik.
3. Guru masih kurang dalam merefleksikan beberapa pertanyaan secara lisan untuk menguji pemahaman peserta didik.

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Peserta didik masih kurang dalam mengamati, menganalisis, menyampaikan pendapat mengenai materi yang dipelajari.
5. Peserta didik masih kurang dalam bertanya dan memberikan pendapat mengenai materi
6. Hasil berfikir kreatif peserta didik dari 4 indikator masih ada 2 indikator yang rendah yaitu *fluency & flexibility*.

Aktivitas guru dan peserta didik yang kurang maksimal mengakibatkan pencapaian kompetensi yang diharapkan menjadi kurang maksimal. Hal tersebut mengakibatkan presentase ketuntasan kemampuan berfikir kreatif belum memenuhi target yang peneliti tentukan. Dalam pembelajaran Matematika materi Volume bangun ruang masih terdapat 10 peserta didik yang belum tuntas atau tidak memenuhi KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu 70. Target ketuntasan belajar atau memiliki kemampuan berfikir kreatif adalah 85%, sedangkan pada siklus I belum mencapai target yaitu dengan rata-rata 66,67%.

Berdasarkan hasil refleksi di atas, maka peneliti melakukan perbaikan untuk proses pembelajaran pada siklus selanjutnya, yaitu pada siklus II. Diantaranya adalah:

1. Guru harus bisa lebih membimbing peserta didik untuk mencari solusi dalam menyelesaikan masalah. Guru harus bisa lebih menstimulis peserta didik untuk mampu mengungkapkan masalah. Lebih rinci, jelas dan betul –betul mempersiapkan pertanyaan yang menimbulkan stimulus kepada peserta didik untuk mengungkapkan pendapatnya.
2. Guru harus lebih tepat dalam mengajukan beberapa pertanyaan lisan untuk menguji pemahaman peserta didik.
3. Guru harus lebih menguasai materi lebih jelas saat mengklarifikasi materi yang sesuai dengan konsep, agar peserta didik dapat lebih memahaminya dan menghubungkan dengan kehidupannya.

Hasil refleksi akan dijadikan sebagai dasar bagi peneliti untuk melakukan tindakan pada siklus selanjutnya. Oleh karena itu, peneliti merencanakan kembali untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas siklus II dengan lebih baik lagi.

1.1.1.3 Pelaksanaan Siklus II

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pelaksanaan penelitian Tindakan kelas pada siklus II dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan pada tanggal 1-2 Juni 2022, pukul 08.00 – 09.30 WIB. Materi yang diajarkan kali ini masih sama yaitu Volume Bangun ruang (Kubus Balok, Tabung, Prisma Segitiga). Seacara rinci, pelaksanaan siklus II yaitu sebagai berikut:

A. Perencanaan Siklus II

Dalam tahap perencanaan siklus II ini guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang di dalamnya memuat media pembelajaran yang akan diterapkan yaitu Media Komik Digital. Selanjutnya guru merancang lembar kerja peserta didik (LKPD), merancang lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas peserta didik serta merancang lembar tst evaluasi kemampuan berfikir kreatif yang disesuaikan dengan indikator berifkir kreatif dan indikator pembelajaran.

B. Pelaksanaan Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II sama dengan pelaksanaan pada siklus I, yaitu terbagi dalam 3 tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan pentup. Berikut adalah tahapan kegiatan pada siklus II.

1) Pertemuan Pertama

Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal dilaksanakan pada tanggal 1 Juni 2022. Kegiatan diawali dengan guru mengucapkan salam berdoa, mengecek kehadiran dan kesiapan pesertad didik untuk mengikuti pembelajaran. Kemudian guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik “Jika andi memiliki 2 buah rubik berbentuk kubus dengan ukuran 521cm^3 . Berapakah volume rubik tersebut?” kemudian guru memberikan sebuah clue cara agar peserta didik bisa menjawabnya dengan benar dengan melalui pangkat tiga. Selanjutnya guru menyamapikan tujuan pembelajaran serta menyampaikan motivasi kepada peserta didik untuk teteap semangat belajar dan tetap menjaga Kesehatan.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, Guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sintaks PBL dan Langkah 1 yaitu, Orientasi peserta didik pada masalah. peserta didik diminta untuk mengamati tayangan video “Volume kubus & balok kelas 5 SD” yang telah disajikan guru pada komik digital namun dengan penjelasan yang berbeda. Kemudian peserta didik diberi stimulus untuk menganalisis konsep dasar rumus volume bangun ruang dengan benar. Kemudian peserta didik diminta untuk menyampaikan pendapatnya serta menyimpulkan dengan percaya diri. Peserta didik mengamati penjelasan guru melalui Komik Digital mengenai volume kubus. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang penjelasan dari guru mengenai volume kubus. Pada langkah 2 yaitu guru mengorganisasikan peserta didik untuk belajar yaitu dengan cara peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 2 orang peserta didik. Setiap kelompok diminta membuka lembar kerja peserta didik (LKPD) yang telah dibagikan oleh guru. Guru memberikan arahan cara pengerjaan. Pada langkah ke 3 yaitu guru membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, peserta didik melakukan penyelidikan dengan bekerjasama menyelesaikan masalah yang ada dalam LKPD. Guru membimbing peserta didik dalam kegiatan penyelidikan. Kemudian peserta didik diminta melakukan diskusi dengan kelompok untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah LKPD. Peserta didik diberikan waktu 35 menit untuk melakukan diskusi. Setelah waktu habis guru mengajak peserta didik untuk melakukan ice breaking agar peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran. Kemudian pada Langkah 4 yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil yaitu, perwakilan salah satu kelompok menyampaikan hasil diskusi LKPD, secara bergantian kelompok lain melakukan presentasi dan mengapresiasi terhadap kelompok lain. Pada Langkah 5 yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dengan peserta didik diberikan kesempatan oleh guru untuk bertanya mengenai permasalahan yang sudah diselesaikan.

Kegiatan Penutup

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

*PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIK*

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kegiatan penutup merupakan Langkah akhir dalam proses pembelajaran. Guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung dengan mengarahkan peserta didik untuk meriview dan memberikan kesimpulan “Apa saja yang telah dipelajari hari ini?”, guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menjawab. Setelah itu guru memberikan beberapa hadiah kepada peserta didik yang mampu menjawab dengan benar. Setelah itu, guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan, guru menyampaikan mengenai aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Lalu kelas ditutup dengan berdoa dan mengucapkan hamdalah.

2) **Pertemuan Kedua**

Kegiatan Awal

Pada pertemuan kedua di siklus II dilaksanakan pada tanggal 2 Juni 2022. Kegiatan diawali dengan guru mengucapkan salam berdoa, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. kemudian guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik “Ada berapakah rumus volume tabung? Sebutkan!” kemudian peserta didik merespon. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat belajar dan tetap menjaga kesehatan.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, Guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan sintas PBL dan Langkah 1 yaitu, Orientasi peserta didik pada masalah. peserta didik diminta untuk mengamati tayangan video “Volume bangun ruang Tabung & prisma segitiga kelas 5 SD” yang telah disajikan guru pada komik digital dengan penjelasan yang berbeda. Kemudian peserta didik diberi stimulus untuk menganalisis konsep dasar rumus volume bangun ruang dengan benar. Kemudian peserta didik diminta untuk menyampaikan pendapatnya serta menyimpulkan dengan percaya diri. Peserta didik mengamati penjelasan guru melalui Komik Digital mengenai volume Prisma Segitiga & Tabung. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang penjelasan dari guru mengenai volume Prisma Segitiga & Tabung. Pada langkah 2 yaitu guru mengorganisasikan peserta didik

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

untuk belajar yaitu dengan cara peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 2 orang peserta didik. Setiap kelompok diminta membuka lembar kerja peserta didik (LKPD) yang telah dibagikan oleh guru. Guru memberikan arahan cara pengerjaan. Pada langkah ke 3 yaitu guru membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, peserta didik melakukan penyelidikan dengan bekerjasama menyelesaikan masalah yang ada dalam LKPD. Guru membimbing peserta didik dalam kegiatan penyelidikan. Kemudian peserta didik diminta melakukan diskusi dengan kelompok selama 35 menit untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah LKPD. Setelah waktu yang diberikan habis, guru mengajak peserta didik untuk melakukan ice breaking dengan tujuan agar peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Kemudian pada Langkah 4 yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil yaitu, perwakilan salah satu kelompok menyampaikan hasil diskusi LKPD, secara bergantian kelompok lain melakukan presentasi dan mengapresiasi terhadap kelompok lain. Pada Langkah 5 yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dengan peserta didik diberikan kesempatan oleh guru untuk bertanya mengenai permasalahan yang sudah diselesaikan.

Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan akhir, guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung dengan mengarahkan peserta didik untuk meriview dan menyimpulkan “Apa saja yang telah kita pelajari hari ini?”. Kemudian guru memberikan stimulus kepada peserta didik agar mau menyampaikan pendapat dan kesimpulan dengan diberikan hadiah kepada peserta didik yang berani. Setelah itu guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan, guru menyampaikan terima kasih kepada peserta didik karena sudah semangat mengikuti pembelajaran. Lalu kelas ditutup dengan berdoa dan mengucapkan hamdalah.

3) Observasi Siklus II

Kegiatan observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui aktivitas guru dan aktivitas peserta didik setelah menerapkan pembelajaran menggunakan media komik digital. Aspek – aspek

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

aktivitas yang diamati memuat langkah – langkah *Problem Based Learning* (PBL). Berikut adalah hasil observasi Guru dan Peserta Didik pada siklus II.

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Tabel 4. 10 Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
A	Kegiatan Awal				
1.	Melakukan kegiatan pembukaan sebelum memulai kegiatan pembelajaran seperti mengucapkan salam, berdoa dan mengecek kehadiran serta kesiapan peserta didik. <i>(Orientasi)</i>				√
2.	Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik.				√
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran				√
4.	Memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat belajar. <i>(Motivasi)</i>				√
B	Kegiatan inti				
1.	Membimbing peserta didik untuk mengamati materi dan memberikan stimulus pada peserta didik.				√
2.	Membagi kelompok dan memberikan arahan pada peserta didik untuk mengisi LKPD yang sudah dibagikan.				√
3.	Membimbing peserta didik untuk mencari solusi dalam menyelesaikan masalah.				√

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
4.	Mengarahkan peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi dan memberikan apresiasi.			√	
5.	Mengajukan beberapa pertanyaan secara lisan untuk menguji pemahaman peserta didik.			√	
C	Kegiatan Penutup				
1.	Merefleksi beberapa pertanyaan secara lisan untuk menguji pemahaman peserta didik.				√
2.	Menyimpulkan dan menutup pembelajaran yang telah dilakukan.				√
Jumlah		42			
Rata – rata		3,9			
Presentase		94,45%			
Kategori		Sangat Baik			

Skor :

4= Sangat baik, 3= Baik, 2= Cukup, 1= Kurang

Perhitungan Presentase : $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Presentase dan Kategori :

0 – 34 % (Sangat Kurang),

35% - 84% (Kurang),

70% - 74% (Cukup),

75% - 84% (Baik/Aktif),

85% - 100 % (Sangat Baik/Sangat Aktif)

Berdasarkan hasil pengamatan pada lembar observasi guru diatas, guru mendapatkan perolehan skor berjumlah 42 dengan rata-rata 3,9 kategori sangat baik dengan presentase 94,45%. Merujuk pada hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kekurangan pada siklus I sudah berhasil diperbaiki pada siklus

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ke II, yaitu guru lebih mampu menstimulus peserta didik untuk mengungkapkan isu atau masalah yang terjadi di sekitar dan mengaitkan dengan materi pembelajaran, guru mengklarifikasi hasil laporan dan presentase peserta didik sesuai dengan konsep secara terarah dan guru mengajukan beberapa pertanyaan lisan untuk menguji pemahaman peserta didik.

Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

Tabel 4. 11 Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

	Nama	Aspek									Σ	%	Keterangan
		A	B	C	D	E	F	G	H	I			
1	MF	3	3	3	3	2	2	3	3	3	25	70	Cukup
2	AB	3	3	3	3	2	2	3	3	3	25	70	Cukup
3	ACP	4	4	3	3	3	3	3	3	3	29	80	Baik
4	ARA	4	4	4	4	3	3	3	3	3	31	86	Sangat Baik
5	AKR	4	4	4	4	3	3	3	3	3	31	86	Sangat Baik
6	ASN	3	3	3	3	2	2	3	3	3	25	70	Cukup
7	AAP	4	4	3	3	3	3	3	3	3	29	80	Baik
8	CAN	4	4	4	4	3	3	3	3	3	31	86	Sangat Baik
9	EFR	3	3	3	3	2	2	3	3	3	25	70	Cukup
10	FNS	4	3	3	3	3	3	3	3	3	28	77	Baik
11	FHA	4	4	4	4	3	4	3	3	3	32	89	Sangat Baik
12	F	3	3	3	3	2	2	3	3	3	25	70	Cukup
13	GPW	3	3	3	3	3	3	2	3	3	26	72	Cukup
14	LPA	4	4	4	4	3	3	3	3	3	31	86	Sangat Baik
15	MAR	4	4	3	3	3	3	3	3	3	29	80	Baik
16	MRP	3	3	3	3	2	2	3	3	3	25	70	Cukup
17	NA	4	3	3	3	3	3	3	3	3	28	77	Baik
18	NAN	4	3	3	3	3	3	3	3	3	28	77	Baik
19	NH	4	4	3	3	3	3	3	3	3	29	80	Baik
20	RR	3	3	3	3	2	2	3	3	3	25	70	Cukup
21	RSA	4	3	3	3	3	3	3	3	3	28	77	Baik
22	RBN	4	3	3	3	3	3	3	3	3	28	77	Baik
23	RGH	4	4	4	4	3	4	3	3	3	32	89	Sangat Baik
24	RKW	3	3	3	3	3	3	3	2	3	26	72	Cukup
25	SRF	4	4	3	3	3	3	3	3	3	29	80	Baik

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

**PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIK**

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	Nama	Aspek									Σ	%	Keterangan
		A	B	C	D	E	F	G	H	I			
26	SHA	4	3	3	3	3	3	3	3	3	28	77	Baik
27	TPNS	4	3	3	3	3	3	3	3	3	28	77	Baik
28	WKK	4	4	4	4	3	3	3	3	3	31	86	Sangat Baik
29	HKA	3	3	3	3	3	3	3	2	3	26	72	Cukup
30	IB	4	3	3	3	3	3	3	3	3	28	77	Baik
Jumlah		110	102	97	97	83	85	89	88	90	841	2330	

(Sumber: Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I, 2022)

Skor :

4= Sangat baik, 3= Baik, 2= Cukup, 1= Kurang

Perhitungan Presentase : $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Presentase dan Kategori :

0 – 34 % (Sangat Kurang),

35% - 64% (Kurang),

70% - 74% (Cukup),

75% - 84% (Baik/Aktif),

85% - 100 % (Sangat Baik/Sangat Aktif)

Keterangan :

- Kode Aspek A
Melakukan kegiatan pembukaan sebelum memulai kegiatan pembelajaran seperti menjawab salam, berdoa. (*Orientasi*)
- Kode Aspek B
Menjawab pertanyaan yang diajukan guru (*Apersepsi*)
- Kode Aspek C
Mendengarkan dan menerima motivasi yang disampaikan guru (*Motivasi*)
- Kode Aspek D
Peserta didik mengamati, menganalisis, menyampaikan pendapat mengenai materi yang dipelajari.
- Kode Aspek E

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Peserta didik duduk dalam kelompok masing-masing dan mendengarkan serta menanggapi materi yang disampaikan guru.

- Kode Aspek F

Peserta didik mengerjakan LKPD dan melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah.

- Kode Aspek G

Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi hasil diskusi kelompok lain.

- Kode Aspek H

Peserta didik bertanya dan memberikan pendapat mengenai materi.

- Kode Aspek I

Peserta didik melakukan refleksi serta memberikan kesimpulan atas pembelajaran yang telah dilakukan.

Berikut adalah rincian presentase dan kategori dari setiap aspek.

Tabel 4. 12 Presentase Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

No	Kode Aspek	Presentase Aktvitas	Kategori
1	A	91,66%	Sangat Baik
2	B	85%	Sangat Baik
3	C	80,83%	Baik/ Aktif
4	D	80,83%	Baik/Aktif
5	E	69,16%	Kurang
6	F	70,83%	Cukup
7	G	74,16%	Cukup
8	H	73,33%	Cukup
9	I	75%	Baik/Aktif

(Sumber: Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II, 2022)

Berdasarkan table 4.10 menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik pada Siklus II mengalami peningkatan dengan jumlah nilai 841, dan perolehan rata-rata 2330, dengan presentase 74,33 yang masuk dalam kategori cukup. Pada siklus II, peserta didik lebih aktif pada saat pembelajaran terutama saat mencari solusi dari masalah yang telah diungkapkan. Aktivitas peserta didik yang pada siklus ke I

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berkategori kurang, dalam siklus II menjadi kategori cukup. Hal ini terlihat dari pencapaian skor yang meningkat pada siklus II.

Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Siklus II

Tabel 4. 13 Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik Setiap Indikator Pada Siklus II

No	Nama	Indikator					Nilai
		Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration	Evaluation	
1	MF	2	1	3	3	2	75
2	AB	2	1	2	3	2	70
3	ACP	2	1	3	3	2	75
4	ARA	4	2	3	2	3	95
5	AKR	3	2	3	2	3	90
6	ASN	3	2	2	2	2	80
7	AAP	3	3	2	2	2	85
8	CAN	3	2	2	2	3	90
9	EFR	2	1	2	3	2	70
10	FNS	3	3	2	2	2	85
11	FHA	3	2	3	2	3	90
12	F	3	2	2	2	2	80
13	GPW	2	1	3	3	2	75
14	LPA	3	2	3	2	3	90
15	MAR	3	2	2	2	2	80
16	MRP	2	1	2	3	2	70
17	NA	3	2	2	2	2	80
18	NAN	2	1	3	3	2	75
19	NH	3	3	2	2	2	85
20	RR	2	1	2	3	2	70
21	RSA	3	2	2	2	2	80
22	RBN	3	2	2	2	2	80
23	RGH	3	2	3	2	3	90
24	RKW	2	1	2	1	2	60
25	SRF	3	2	2	2	2	80
26	SHA	3	3	2	2	2	85
27	TPNS	3	3	2	2	2	85
28	WKK	3	2	3	2	3	90

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Nama	Indikator					Nilai
		Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration	Evaluation	
29	HKA	2	1	3	3	2	75
30	IB	3	2	2	2	2	80
Jumlah		81	55	71	68	67	2415
Rata-Rata		2,7	1,83	2,37	2,27	2,23	80,5
Presentase		67,5	91,67	78,89	75,55	74,44	

Keterangan:

Indikator 1 : Keterampilan berfikir lancar

Indikator 2 : Keterampilan berfikir luwes

Indikator 3 : Keterampilan Berfikir orisinil

Indikator 4 : Keterampilan berfikir merinci

Indikator 5 : Keterampilan menilai atau mengevaluasi

Tabel 4. 14 Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik Siklus II

No	Nama Inisial Peserta Didik	KKM	Nilai	Keterangan
1	MF	70	75	Tuntas
2	AB	70	70	Tuntas
3	ACP	70	75	Tuntas
4	ARA	70	95	Tuntas
5	AKR	70	90	Tuntas
6	ASN	70	80	Tuntas
7	AAP	70	85	Tuntas
8	CAN	70	90	Tuntas
9	EFR	70	70	Belum Tuntas
10	FNS	70	85	Tuntas
11	FHA	70	90	Tuntas
12	F	70	80	Tuntas
13	GPW	70	75	Tuntas
14	LPA	70	90	Tuntas
15	MAR	70	80	Tuntas
16	MRP	70	70	Belum Tuntas
17	NA	70	80	Tuntas
18	NAN	70	75	Tuntas
19	NH	70	85	Tuntas
20	RR	70	70	Tuntas

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

**PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIK**

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Nama Inisial Peserta Didik	KKM	Nilai	Keterangan
21	RSA	70	80	Tuntas
22	RBN	70	80	Tuntas
23	RGH	70	90	Tuntas
24	RKW	70	60	Belum Tuntas
25	SRF	70	80	Tuntas
26	SHA	70	85	Tuntas
27	TPNS	70	85	Tuntas
28	WKK	70	90	Tuntas
29	HKA	70	75	Tuntas
30	IB	70	80	Tuntas
Jumlah			2415	
Rata-Rata			80,5	

(Sumber: Hasil Penelitian Kelas V, 2022)

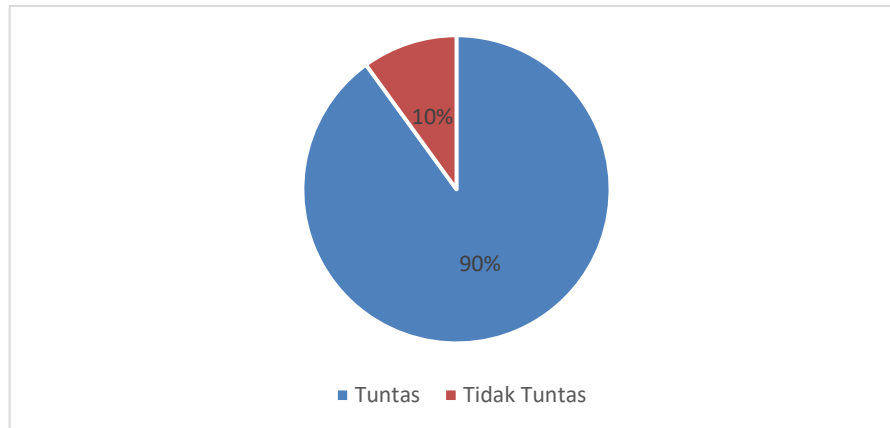
Tabel 4. 15 Rekapitulasi Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik pada Siklus II

Keterangan	Volume Bangun Ruang	
	Pembelajaran Matematika	
	\leq KKM	\geq KKM
Jumlah Peserta Didik	3	27
Presentase	10%	90%
Nilai Rata-Rata	80,5	
Presentase ketuntasan	90%	
Ketuntasan Klasikal	Baik/Aktif	

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

**PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIK**

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 4. 3 Rekapitulasi Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik Siklus II

Dari data diatas, terlihat bahwa terdapat peningkatan. Kekurangan-kekurangan pada siklus I dapat teratasi dalam siklus II. Dari 30 peserta didik, yang dinyatakan tuntas (\geq KKM) sebanyak 27 orang dengan presentase ketuntasan 90%, sedangkan 3 peserta didik dinyatakan belum tuntas dengan presentase 10% karena tidak memenuhi KKM yang sudah ditetapkan yaitu 70. Angka diatas menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi jika dibandingkan dengan siklus I, dengan merujuk pada data di atas, peneliti membuat keputusan untuk mencukupi Tindakan. Hal ini didasari oleh teori yang dikemukakan Triantoro (2015, hlm 42) yang mengungkapkan bahwa suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya jika kelas tersebut dapat 85% peserta didik yang nilainya memenuhi KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70. Sehingga peneliti menarik kesimpulan bahwa pencapaian pada siklus dikatakan berhasil jika ketuntasan bisa mencapai 85% yang tuntas dari total siswa keseluruhan.

4) Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, aktivitas peserta didik dapat dikatakan lebih baik dari siklus sebelumnya. Hal tersebut dapat dilihat pada table 4.16 yang membuktikan adanya peningkatan aktivitas belajar peserta didik dari kategori cukup menjadi kategori baik. Adapun perubahan – perubahan yang terjadi pada siklus II diantaranya yaitu:

1. Guru sudah lebih baik dalam membimbing peserta didik untuk mencari solusi dalam menyelesaikan masalah.

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Guru sudah lebih baik dalam mengajukan beberapa pertanyaan lisan untuk menguji pemahaman peserta didik.
3. Guru sudah lebih baik dalam merefleksi beberapa pertanyaan secara lisan untuk menguji pemahaman peserta didik.
4. Peserta didik lebih aktif dalam berdiskusi dengan kelompok
5. Peserta didik lebih antusias dalam menjawab pertanyaan
6. Peserta didik mampu mengklarifikasi hasil laporan yang sesuai konsep dengan mengungkapkan hasil pembentukan konsep dalam dirinya.
7. Kemampuan berfikir kreatif peserta didik pada siklus I dari 4 indikator terdapat 2 indikator yang kurang, pada siklus II sudah terdapat peningkatan.

Sedangkan jika dilihat dari kemampuan berfikir kreatif peserta didik, pada siklus I belum mencapai ketuntasan yang ditargetkan yaitu 85%. Sedangkan pada siklus II telah mencapai 85% siswa yang tuntas atau dapat memenuhi KKM yang ditentukan sekolah. Artinya siswa telah memiliki kemampuan berfikir kreatif pada pembelajaran tersebut. Hasil dari refleksi pembelajaran Siklus II menunjukkan beberapa perbaikan dalam pembelajaran matematika materi volume bangun ruang dengan menerapkan media komik digital yaitu sebagai berikut:

1. Berikan arahan, bimbingan dan stimulus pada setiap pembelajaran menggunakan media komik digital.
2. Dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media komik digital, guru sebaiknya dapat membuat peserta didik aktif mengikuti pembelajaran sehingga akan tercipta suasana kelas yang bermakna dan menyenangkan.

1.1.1.4 Rekapitulasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Pada Aktivitas guru dari Siklus I & Siklus II terdapat peningkatan.

Berikut dapat dilihat melalui table 4.13 dibawah ini:

Tabel 4. 16 Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I & Siklus II

No	Aspek yang diamati	Kriteria Penilaian	
		Siklus I	Siklus II

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

A	Kegiatan Awal		
1.	Melakukan kegiatan pembukaan sebelum memulai kegiatan pembelajaran seperti mengucapkan salam, berdoa dan mengecek kehadiran serta kesiapan peserta didik. (<i>Orientasi</i>)	4	4
2.	Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik.	3	4
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	4
4.	Memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat belajar. (<i>Motivasi</i>)	3	4
B	Kegiatan inti		
1.	Membimbing peserta didik untuk mengamati materi dan memberikan stimulus pada peserta didik.	2	3
2.	Membagi kelompok dan memberikan arahan pada peserta didik untuk mengisi LKPD yang sudah dibagikan.	3	4
3.	Membimbing peserta didik untuk mencari solusi dalam menyelesaikan masalah.	3	4
4.	Mengarahkan peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi dan memberikan apresiasi.	2	3
5.	Mengajukan beberapa pertanyaan secara lisan untuk menguji pemahaman peserta didik.	2	4
C	Kegiatan Penutup		
1.	Merefleksi beberapa pertanyaan secara lisan untuk menguji pemahaman peserta didik.	3	4
2.	Menyimpulkan dan menutup pembelajaran yang telah dilakukan.	4	4
Jumlah		4	4
Rata – rata		32	42
Presentase		72,72%	95,45%
Kategori		Cukup	Sangat

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

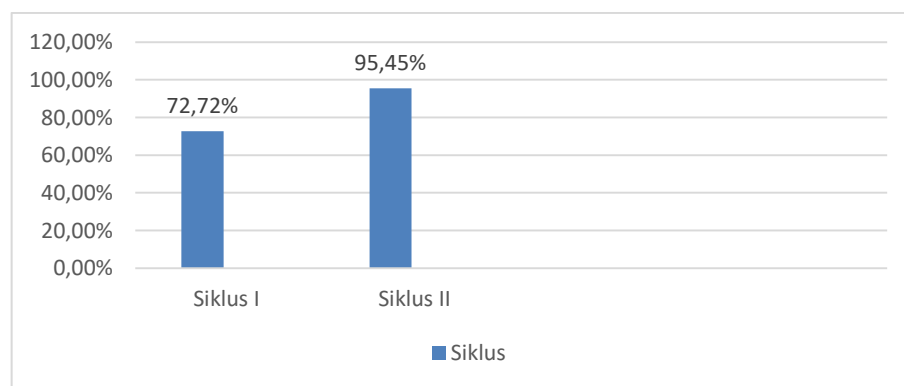
Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		Baik
--	--	------

(Sumber: Hasil Observasi Guru pada Setiap Siklus, 2022)

Tabel 4. 17 Rekapitulasi Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II, 2022

No	Siklus	Presentase	Kategori
1	Siklus I	72,72%	Cukup
2	Siklus II	95,45%	Sangat Baik



Gambar 4. 4 Rekapitulasi Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II

(Sumber: hasil Observasi Guru pada Setiap Siklus, 2022)

Berdasarkan table 4.17 dan diagram pada gambar 4.18 diatas menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dalam setiap siklusnya. Pada siklus I kemampuan guru mengajar mendapatkan kategori “cukup” dengan presentase 72,72%. Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 95,45% dengan kategori “Sangat Baik”. Hal ini tentunya berdampak positif pada berlangsungnya proses pembelajaran di kelas.

1.1.1.5 Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Data dari hasil penelitian yang telah dianalisis kemudian di rekapitulasi untuk mengetahui hasil kemampuan berfikir kreatif peserta didik.

A. Aktivitas Peserta Didik

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada saat dilakukan tindakan aktivitas peserta didik merupakan salah satu acuan yang dijadikan pengamatan oleh peneliti. Berdasarkan rumusan masalah, bahwa peneliti ingin mengetahui aktivitas peserta didik ketika menerapkan pembelajaran menggunakan media komik Digital dalam pelajaran Matematika materi Volume Bangun Ruang. Dari hasil penelitian yang dilakukan dengan dua siklus, aktivitas peserta didik dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Berikut hasil rekapitulasi aktivitas peserta didik pada siklus I dan Siklus II:

Tabel 4. 18 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus

II

No	Nama	Siklus I		Siklus II	
		Presentase	Kategori	Presentase	Kategori
1	MF	61	Kurang	70	Cukup
2	AB	66	Kurang	70	Cukup
3	ACP	70	Cukup	80	Baik
4	ARA	77	Baik	86	Sangat Baik
5	AKR	77	Baik	86	Sangat Baik
6	ASN	64	Kurang	70	Cukup
7	AAP	72	Cukup	80	Baik
8	CAN	75	Baik	86	Sangat Baik
9	EFR	61	Kurang	70	Cukup
10	FNS	72	Cukup	77	Baik
11	FHA	77	Baik	89	Sangat Baik
12	F	66	Kurang	70	Cukup
13	GPW	66	Kurang	72	Cukup
14	LPA	75	Baik	86	Sangat Baik
15	MAR	72	Cukup	80	Baik
16	MRP	64	Kurang	70	Cukup
17	NA	70	Cukup	77	Baik
18	NAN	70	Cukup	77	Baik
19	NH	72	Cukup	80	Baik
20	RR	64	Kurang	70	Cukup
21	RSA	72	Cukup	77	Baik
22	RBN	72	Cukup	77	Baik
23	RGH	80	Baik	89	Sangat Baik

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

**PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIK**

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

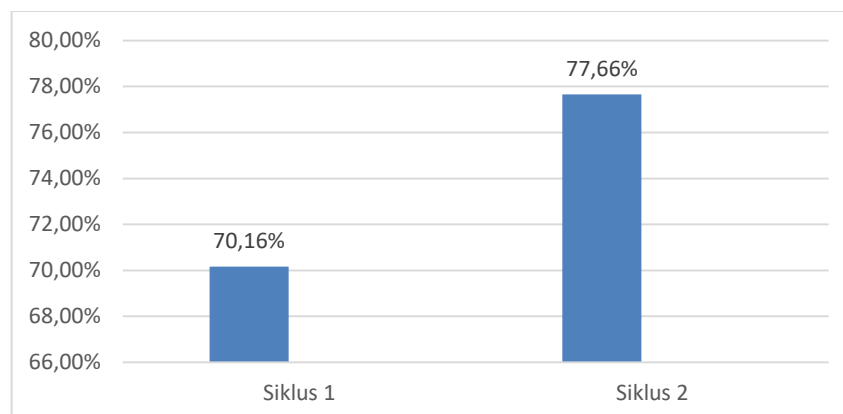
No	Nama	Siklus I		Siklus II	
		Presentase	Kategori	Presentase	Kategori
24	RKW	61	Kurang	72	Cukup
25	SRF	70	Cukup	80	Baik
26	SHA	72	Cukup	77	Baik
27	TPNS	72	Cukup	77	Baik
28	WKK	75	Baik	86	Sangat Baik
29	HKA	61	Kurang	72	Cukup
30	IB	70	Cukup	77	Baik
Jumlah		2105		2330	
Presentase		70,16%		77,66%	
Kategori		Cukup		Baik	

(Sumber: Hasil Observasi Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II, 2022)

Tabel 4. 19 Rekapitulasi Hasil Aktivitas Peserta Didik pada Siklus I dan II

No	Siklus	Presentase	Kategori
1	Siklus I	70,16%	Cukup
2	Siklus II	77,66%	Baik

Dibawah ini, rekapitulasi aktivitas peserta didik pada Siklus I dan Siklus II dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4. 5 Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II

Dari gambar data diatas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik pada setiap siklusnya selalu meningkat. Pada siklus I, jumlah nilai aktivitas

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

peserta didik adalah 2105 dengan rata – rata 70,16 masuk dalam kategori “cukup”. Sedangkan pada siklus II, nilai aktivitas peserta didik meningkat menjadi 2330 dengan presentase 77,66% masuk dalam kategori “baik”. Hal ini tentunya menjadi langkah positif untuk memperbaiki proses pembelajaran yang akan berpengaruh pada kemampuan berfikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi volume bangun ruang. Meningkatnya aktivitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran tidak lepas dari peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

1.1.1.6 Rekapitulasi Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Peningkatan aktivitas peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran diiringi dengan adanya peningkatan pada kemampuan berfikir kreatif peserta didik. Berikut rekapitulasi hasil test kemampuan berfikir kreatif pada Siklus I dan Siklus II:

Tabel 4. 20 Rekapitulasi Hasil Test Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	MF	40	60	75
2	AB	40	45	70
3	ACP	55	70	75
4	ARA	75	85	95
5	AKR	75	80	90
6	ASN	40	60	80
7	AAP	70	75	85
8	CAN	65	75	90
9	EFR	40	40	70
10	FNS	70	75	85
11	FHA	70	80	90
12	F	50	60	80
13	GPW	40	70	75
14	LPA	70	75	90

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
15	MAR	65	70	80
16	MRP	40	60	70
17	NA	60	75	80
18	NAN	60	65	75
19	NH	75	80	85
20	RR	40	60	70
21	RSA	70	75	80
22	RBN	65	75	80
23	RGH	75	85	90
24	RKW	40	45	60
25	SRF	70	75	80
26	SHA	70	80	85
27	TPNS	75	80	85
28	WKK	60	70	90
29	HKA	55	65	75
30	IB	65	70	80
Jumlah		1785	2080	2415
Rata-Rata		59,5	69,33	80,5
Ktuntasan Klasikal		30%	66,67%	90%
Kategori		Sangat kurang	Kurang	Baik/Aktif

(Sumber: Hasil Kemampuan Berfikir Kreatif pada Setiap Siklus, 2022)

Berdasarkan table 4.20 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berfikir kreatif pada peserta didik. Pada pra siklus menunjukkan nilai rata-rata peserta didik sebesar 59,5. Selanjutnya pada siklus I meningkat menjadi 69,33 dan terus meningkat pada siklus II dengan rata-rata mencapai 80,5. Artinya sebagian besar peserta didik sudah memiliki kemampuan berfikir kreatif pada pembelajaran Matematika materi volume bangun ruang.

Tabel 4. 21 Rekapitulasi Ketuntasan Klasikal Hasil Test Kemampuan Berfikir Kreatif pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

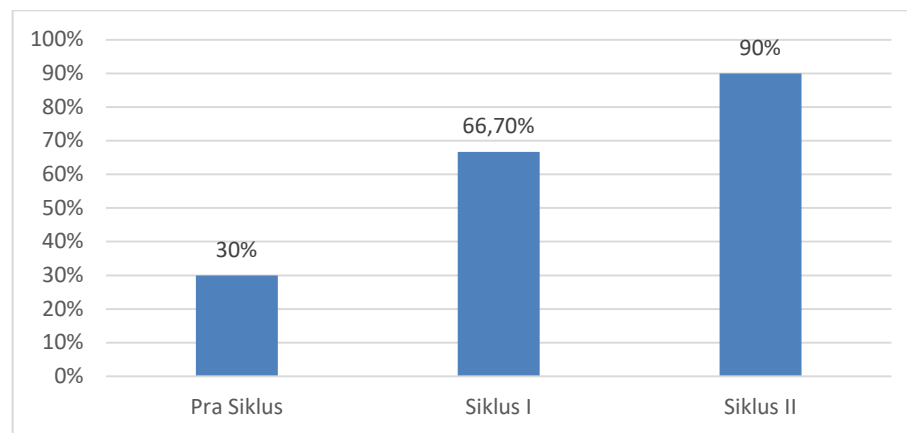
No	Siklus	Presentase	Kategori
1	Pra Siklus	30%	Sangat Kurang
2	Siklus I	66,7%	Kurang
3	Siklus II	90%	Baik/Aktif

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(Sumber: Hasil Test Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik dalam Setiap Siklus, 2022)



Gambar 4. 6 Rekapitulasi Ketuntasan Klasikal Hasil Test Kemampuan Berfikir Kreatif pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

(Sumber: Hasil Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik dalam Setiap Siklus,2022)

Berdasarkan tabel 4.21 dengan diagram 4.6 menjelaskan adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Pada pra siklus peneliti menggunakan metode yang biasa digunakan oleh guru saat melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar pembelajaran matematika, kemudian siklus I peneliti menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Komik Digital pada pembelajaran Matematika materi volume bangun ruang. Terlihat adanya peningkatan baik dari aktivitas, dan test kemampuan berfikir kreatif peserta didik setelah menerapkan pembelajaran menggunakan media Komik Digital. Dilihat dari presentase ketuntasan klasikal pada saat pra siklus, presentase ketuntasan klasikal pada pembelajaran matematika sekitar 30%, pada siklus I sebesar 66,70%, dan pada siklus II sebesar 90%.

Menurut Trianto (2015, hlm. 42) suatu kelas dapat dikatakan tuntas belajar jika di dalam kelas tersebut mendapat $\geq 85\%$ dari total siswa keseluruhan. Sehingga peneliti menarik kesimpulan bahwa pencapaian pada siklus dikatakan berhasil jika ketuntasan belajar klasikal bisa mencapai $\geq 85\%$ dari total siswa keseluruhan. Pada diagram 4.6 menunjukkan adanya peningkatan pada presentase ketuntasan belajar. Dari hasil penelitian ini, peneliti menarik kesimpulan bahwa

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

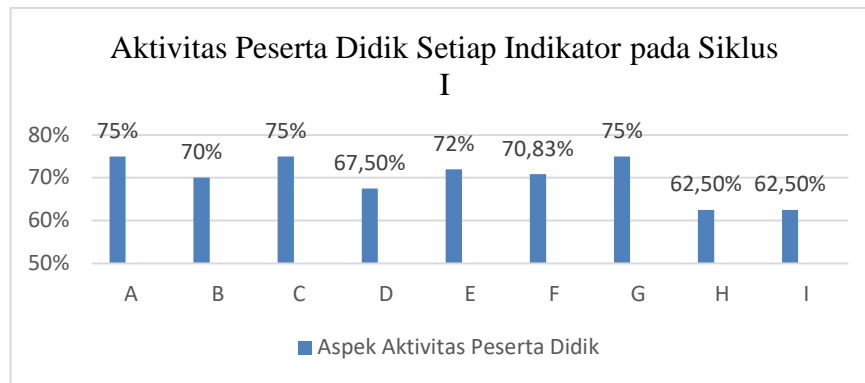
dengan menerapkan pembelajaran menggunakan Media Komik Digital pada pembelajaran Matematika materi volume bangun ruang pada bulan Mei – Juni 2022 dinyatakan berhasil.

1.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Pada pembahasan hasil penelitian, dijelaskan secara detail mengenai data dari hasil penelitian yang telah dianalisis sesuai dengan rumusan masalah yaitu aktivitas peserta didik dan kemampuan berfikir kreatif dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Komik Digital.

1.2.1 Aktivitas Peserta Didik

Data aktivitas peserta didik diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan guru selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang memuat aspek aktivitas sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* (PBL): A). Orientasi peserta didik pada masalah (Guru membahas tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah. B). Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar (Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya. C). Membimbing penyelidikan individual dan kelompok (Guru mendorong peserta didik untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan diskusi dan mencari mencari penjelasan solusi. D). Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan hasil kerja kelompok dan diskusi untuk menyampaikannya kepada peserta didik lain/kelompok lain. E). Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap hasil diskusinya. Berikut adalah hasil aktivitas peserta didik pada siklus I:



Gambar 4. 7 Diagram Hasil Aktivitas Peserta Didik pada Siklus I

Dapat dilihat pada Gambar 4.7, aktivitas belajar peserta didik memiliki presentase yang bervariasi, namun sebagian besar aktivitas peserta didik masih termasuk kategori cukup, bahkan terdapat aspek yang berkategori kurang dengan presentase 67,5% yaitu pada aspek D. Menurut Anggraini (2014) umumnya dalam proses pembelajaran kurang mendukung perkembangan yang memicu peserta didik peka terhadap masalah dimana dalam proses pembelajarannya tidak menghadirkan skenario suatu kasus atau contoh suatu permasalahan yang terjadi di sekitarnya. Sedangkan aktivitas guru pada saat mengajar dengan menggunakan model PBL berbantuan media Komik Digital dapat dilihat pada tabel 4.3.

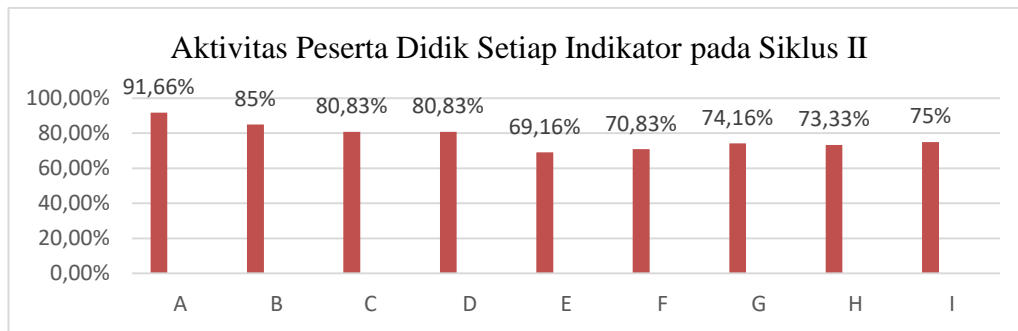
Pada hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa masih ada beberapa kekurangan guru saat mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dan berdampak pada proses pembelajaran. Dilihat dari hasil observasi aktivitas guru, beberapa aspek aktivitasnya masih mendapat skor 2 (Cukup), yaitu guru masih kurang dalam membimbing peserta didik untuk mencari solusi dalam menyelesaikan masalah, guru masih kurang dalam mengajukan beberapa pertanyaan secara lisan untuk menguji pemahaman peserta didik, serta guru masih kurang dalam merefleksi beberapa pertanyaan secara lisan untuk menguji pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, peneliti merencanakan kembali untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas siklus II dengan lebih baik.

Berikut adalah hasil aktivitas peserta didik yang diperoleh dari hasil pengamatan guru pada siklus II:

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

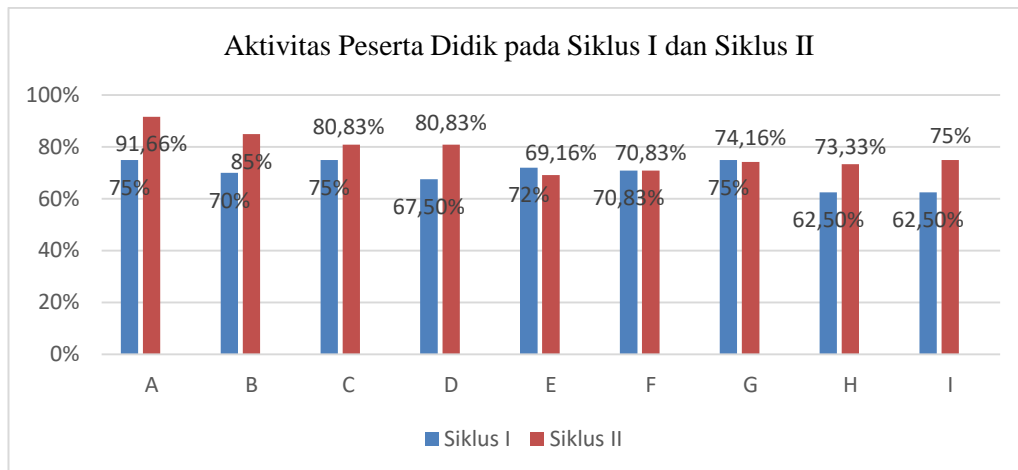
Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 4. 8 Diagram Hasil Aktivitas peserta Didik pada Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II, presentase dari seluruh aspek meningkat. Aspek yang pada siklus I berkategori cukup dan baik, dalam siklus II menjadi kategori baik dan sangat baik. Peserta didik lebih aktif pada saat pembelajaran terutama pada aspek D yaitu “Orientasi peserta didik pada masalah” dengan presentase 80,83%. Sedangkan aktivitas guru pada saat mengajar dengan menggunakan model PBL berbantuan media Komik Digital dapat dilihat pada tabel 4.8. Merujuk pada hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kekurangan pada siklus I sudah berhasil diperbaiki pada siklus II, guru lebih mampu membimbing peserta didik untuk mencari solusi dan berdiskusi dengan kelompoknya, selain itu guru lebih terarah dalam memberikan refleksi beberapa pertanyaan untuk menguji pemahaman peserta didik.

Dari tabel 4.7 dan 4.8 dapat dilihat aktivitas belajar peserta didik meningkat, berikut rekapitulasi peningkatan aktivitas peserta didik dalam bentuk diagram siklus I dan siklus II:



Gambar 4. 9 Diagram Hasil Aktivitas Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II

Ditinjau dari gambar 4.8 aktivitas peserta didik meningkat, peneliti melihat adanya ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media komik digital hal ini dibuktikan bahwa peserta didik lebih aktif dalam belajar. Sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh Khamdun, (2018) dengan judul “Penggunaan Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif”. Menunjukkan bahwa hasil penelitian dari segi proses dengan menerapkan hasil model PBL terbukti mampu meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik dilihat dari peningkatan hasil pada setiap siklus pembelajaran.

1.2.2 Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik

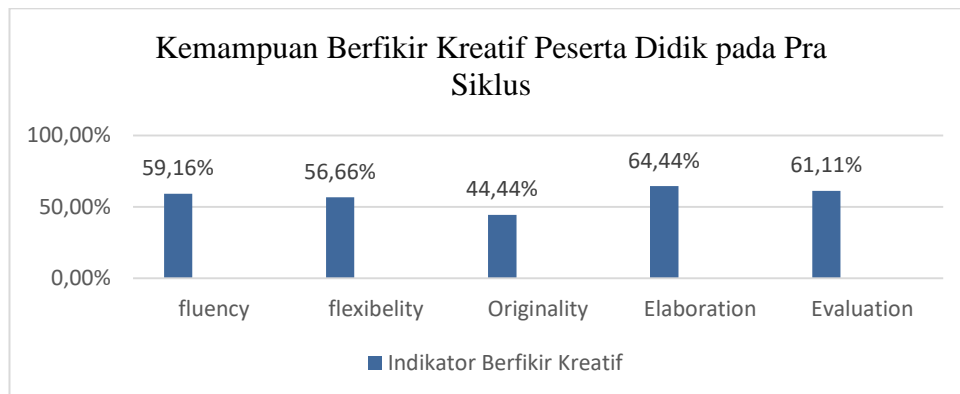
Data kemampuan berfikir kreatif peserta didik diperoleh dari hasil test yang diberikan sebelum tindakan (*pretest*) dan setiap akhir siklus (*posttest*). Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal berfikir kreatif peserta didik sebelum menerapkan model pembelajaran *problem base learning* (PBL), sedangkan posttest dilakukan untuk mengetahui kemampuan berfikir kreatif peserta didik setelah menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL). Kemampuan berfikir kreatif peserta didik dapat diukur menggunakan lima indikator yaitu, 1). Keterampilan berfikir lancar (*fluency*), 2). Keterampilan berfikir luwes, 3). Keterampilan berfikir orisinil (*originality*), 4). Keterampilan berfikir merinci (*elaboration*). 5). Keterampilan berfikir menilai atau

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengevaluasi (*evaluation*). Berikut adalah diagram hasil kemampuan berfikir kreatif peserta didik sebelum diberikan tindakan:



Gambar 4. 10 Kemampuan Berfikir Kreattif Peserta Didik pada Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, 18 dari keseluruhan peserta didik yang berjumlah 30 orang dikatakan tidak tuntas, sedangkan 12 peserta didik lainnya dikatakan tuntas dalam mengerjakan soal test kemampuan berfikir kreatif. Nilai rata – rata kelas yang diperoleh 59,5 dengan presentase ketuntasan 30% yang masuk dalam kategori sangat kurang. Dapat dilihat dari Gambar 4.9, idikator yang memiliki presentase tertinggi yaitu indikator ke-4 dengan presentase 64,44%, namun masih termasuk ke dalam kategori kurang, sedangkan indikator ke-2 menjadi indikator terendah dengan presentase 44,44% yang termasuk dalam kategori kurang.

Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang kurang tergambar pada pra siklus yaitu guru menjelaskan materi, sedangkan peserta didik kurang menyimak penjelasan yang disampaikan oleh guru. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang aktif saat melakukan pembelajaran di dalam kelas, peserta didik diberi kesempatan untuk membangun pengetahuanya sendiri, sehingga dapat dikatakan pembelajaran yang dilakukan tidak bermakna, yang membuat kemampuan berfikir kreatif peserta didik sangat kurang.

Menurut Stake & Easley (Aqil,2018) pembelajaran yang dilakukan secara tekstual saja belum menyentuh jiwa peserta didik untuk dapat memahami materi pembelajaran dalam konteks kehidupan. Oleh karena itu, diperlukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik dengan maksimal pada pembelajaran Matematika menggunakan penerapan model pembelajaran

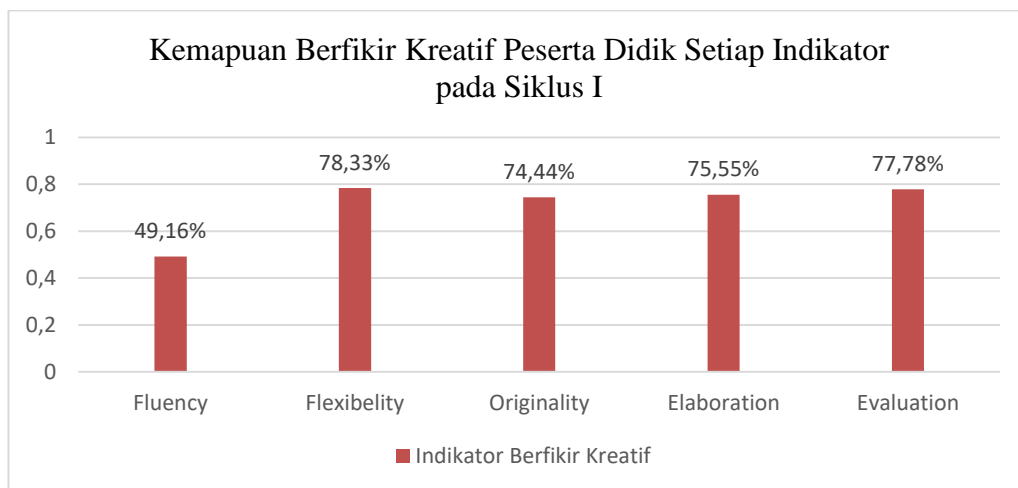
Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Komik Digital.

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada pelaksanaan siklus I, guru menerapkan model PBL pada materi Volume Bangun Ruang. Hasil kemampuan berfikir kreatif yang diperoleh pada siklus I yaitu 10 peserta didik dikatakan tidak tuntas sedangkan 20 peserta didik lainnya dikatakan tuntas dalam mengerjakan soal test kemampuan berfikir kreatif. Nilai rata – rata kelas yang diperoleh 69,33 dengan presentase ketuntasan 66,67% yang masih dalam kategori kurang. Berikut adalah diagram hasil kemampuan berfikir kreatif peserta didik pada siklus I.



Gambar 4. 11 Diagram Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik pada Siklus I

Dapat dilihat pada Gambar 4.11 indikator yang memiliki presentase tertinggi yaitu indikator ke-3 dengan presentase 78,33% masuk ke dalam kategori baik. Pada saat pembelajaran, peserta didik melakukan diskusi dengan kelompok untuk mengerjakan soal yang telah disajikan dalam komik digital, sehingga peserta didik dapat mencari solusi dan menyimpulkan hasil diskusinya setelah menjawab soal. Sedangkan indikator ke-1 menjadi indikator terendah dengan presentase 49,16% masuk dalam kategori kurang.

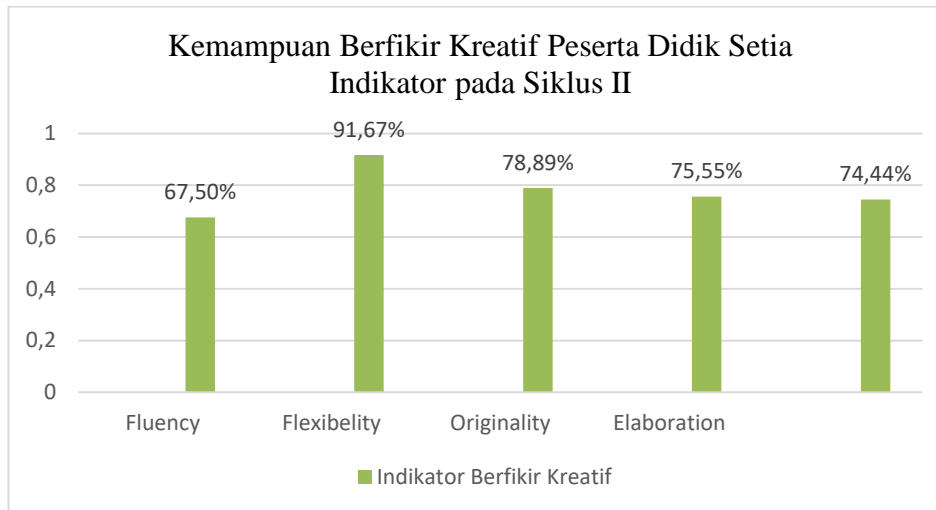
Oleh karena itu, peneliti merencanakan kembali untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas siklus II dengan lebih baik lagi. Pada pelaksanaan siklus II, guru menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) pada materi Volume Bangun Ruang/ Hasil kemampuan berfikir kreatif peserta didik pada pelaksanaan siklus II yaitu 3 orang dikatakan tidak tuntas, sedangkan 27 peserta didik lainnya dinyatakan tuntas dalam mengerjakan soal test kemampuan berfikir kreatif. Nilai

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

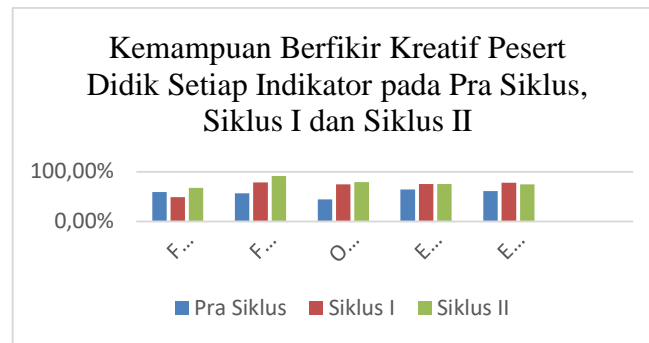
rata-rata kelas yang diperoleh 80,5% dengan presentase ketuntasan 90%, yang masuk dalam kategori baik. Berikut adalah diagram hasil kemampuan berfikir kreatif peserta didik pada siklus II:



Gambar 4. 12 Diagram Hasil Aktivitas Peserta Didik pada Siklus II

Ditinjau dari Gambar 4.12, indikator yang memiliki presentase tinggi yaitu indikator ke-2 dengan presentase 91,67% masuk dalam kategori sangat baik. Pada saat pembelajaran peserta didik dilibatkan secara langsung, mulai dari mengidentifikasi masalah yang terjadi dan kemudian mencari solusi untuk permasalahan kemudian disampaikan sehingga peserta didik mampu mengaplikasikan dalam kehidupannya. Sedangkan indikator ke-1 masih menjadi indikator terendah dengan presentase 67,5%, hal tersebut terjadi karena pada saat pembelajaran guru kurang memberikan waktu lebih pada peserta didik untuk memecahkan masalah yang diberikan.

Dari Gambar 4.10, Gambar 4.11 dan Gambar 4.12 dapat dilihat kemampuan berfikir kreatif peserta didik meningkat, berikut rekapitulasi peningkatan kemampuan berfikir kreatif peserta didik dalam bentuk diagram pada pra siklus, siklus I dan siklus II:



Gambar 4. 13 Hasil Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 4.13 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berfikir kreatif peserta didik. Pada pra siklus peneliti menggunakan metode yang biasa dilakukan oleh guru saat melaksanakan pembelajaran Matematika, kemudian pada siklus I dan siklus II peneliti menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Komik Digital pada pembelajaran Matematika materi Volume Bangun Ruang yang disesuaikan dengan sintaks dari model PBL, terdiri dari: A). Orientasi peserta didik pada masalah (Guru membahas tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah. B). Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar (Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya. C). Membimbing penyelidikan individual dan kelompok (Guru mendorong peserta didik untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan diskusi dan mencari mencari penjelasan solusi. D). Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan hasil kerja kelompok dan diskusi untuk menyampaikannya kepada peserta didik lain/kelompok lain. E). Menurut Sumartini (Nurhidayati, dkk, 2017) mengatakan bahwa salah satu model pembelajaran yang dianggap dapat memfasilitasi kemampuan berfikir peserta didik adalah pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). Sejalan dengan penelitian Hahdi (2018;52) yang mengatakan bahwa *problem based learning* dapat menstimulasi kemampuan siswa untuk berfikir kreatif, analitis, sistematis dan logis dalam menemukan

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIK

Universitas pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris untuk menumbuhkan sikap ilmiah.

Rekapitulasi pada Gambar 4.13, menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi. Dengan merujuk pada data diatas, peneliti membuat keputusan untuk mencukupi tindakan. Hal ini didasari oleh teori Trianto (2015, him 42) suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika di dalam kelas tersebut mendapat $\geq 85\%$ dari total siswa keseluruhan. Sehingga peneliti menarik kesimpulan bahwa pencapaian pada siklus dikatakan berhasil jika ketuntasan belajar klasikal bisa mencapai $\geq 85\%$ dari total siswa keseluruhan. Dari hasil penelitian ini, peneliti menarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Komik Digital pada pembelajaran Matematika materi Volume Bangun Ruang di salah satu Sekolah Dasar pada bulan Mei 2022-Juni 2022 dinyatakan berhasil dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif pada peserta didik sekolah dasar.