

# **PENERAPAN LANGKAH-LANGKAH *SEE PLAN DO CHECK* DALAM UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN KREATIVITAS BELAJAR MATEMATIKA SISWA**

Alimatul Khoiriyah dan Dian Kristiana

Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Ponorogo

[ima.baim@yahoo.com](mailto:ima.baim@yahoo.com)

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan langkah-langkah *see plan do check* untuk minat dan kreativitas belajar siswa. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak 2 siklus yang masing-masing siklusnya terdiri dari 5 pertemuan dengan perincian 4 pertemuan untuk pemberian perlakuannya dan juga pengamatan sementara 1 pertemuan untuk tes akhir. Penelitian ini ditujukan untuk siswa kelas VIII F SMP N 1 Kec. Bungkal dengan jumlah siswa sebanyak 23 siswa. Hasil penelitian yang dilaksanakan menunjukkan bahwa: 1) penerapan langkah-langkah *see plan do check* dapat meningkatkan minat dan kreativitas belajar matematika siswa, 2) penerapan langkah-langkah *see plan do check* dapat meningkatkan minat belajar siswa dilihat dari persentase ketuntasan angket minat belajar pra siklus 73,91%; siklus I 78,26%; siklus II 91,30%, 3) penerapan langkah-langkah *see plan do check* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dilihat dari persentase ketuntasan tes pra siklus 17,39%; siklus I 43,47%; siklus II 82,60% , dan angket kreativitas siswa siklus I 78,26%, siklus II 91,30%. Jadi secara klasikal pada siklus ke II indikator keberhasilan telah tercapai.

Kata Kunci : Minat, kreativitas, *see plan do check*

## **PENDAHULUAN**

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003: 2). Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, pengetahuan atau apresiasi (penerima atau penghargaan). Inilah yang merupakan inti dari proses pembelajaran.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru menitik beratkan pada

peningkatan aktivitas dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran siswa memiliki kedudukan sebagai subjek sekaligus objek pembelajaran, sedangkan guru melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa, sehingga siswa dapat mengubah tingkah lakunya menjadi lebih baik dan dapat berperan serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan interaksi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar. Sehingga kreativitas siswa diharapkan bisa muncul dengan sendirinya.

Abdul Rahman (2009: 271) menyatakan kreativitas adalah suatu kemampuan untuk memecahkan persoalan yang memungkinkan orang tersebut

memecahkan ide yang asli atau menghasilkan suatu yang adaptis (fungsi kegunaan) yang secara penuh berkembang. Kreativitas menurut Laurence (dalam Ariyadi Wijaya, 2012: 55) merupakan keterampilan yang bisa dipelajari. Dengan kreativitas siswa dalam memecahkan suatu masalah maka siswa akan lebih terlatih dalam menemukan suatu pemecahan masalah baru yang lebih mudah untuk dipahami oleh siswa itu sendiri. Dan dengan adanya kreativitas siswa dalam pembelajaran, maka minat siswa di dalam belajar diharapkan akan muncul dengan sendirinya.

Minat siswa dalam belajar dapat ditunjukkan dengan keaktifannya dalam proses pembelajaran, perhatian saat guru menerangkan di kelas, dan menanyakan sesuatu yang menjadi masalah dalam pikirannya serta dapat berkomunikasi timbal balik dalam pembelajaran. Pentingnya minat siswa dalam pembelajaran diharapkan siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa benar-benar memahami atau mengerti materi pelajaran dan bisa mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, untuk meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan berbagai macam metode pembelajaran yang bervariasi, belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman belajar. Tetapi pada kenyataannya, hampir semua guru pada saat proses pembelajaran masih banyak yang bersifat *teacher centered* bukan bersifat *student centered*. Dapat dikatakan demikian karena proses pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh guru sehingga siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 27 Nopember 2013, hal serupa juga terjadi pada Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 1 Bungkal Ponorogo. Dalam proses belajar kondisi kelas sangat tidak kondusif, banyak siswa yang tidak memperhatikan pada saat

kegiatan pembelajaran bahkan beberapa siswa asik bermain dengan teman sebangkunya, siswa juga kurang bisa menyelesaikan permasalahan yang berbentuk soal cerita dan merubahnya ke dalam kalimat matematika serta siswa belum bisa menemukan sendiri penyelesaian suatu masalah. Pembelajaran yang dilakukan sangat pasif sehingga tidak ada partisipasi siswa. Dengan keadaan yang seperti itu siswa kurang bisa menemukan cara yang mudah untuk memecahkan permasalahan yang ada. Siswa juga cenderung pasif dan kurang kreatif untuk menemukan solusi baru yang lebih tepat dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan keterangan di atas maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut: 1) siswa kurang bisa menyelesaikan permasalahan yang berbentuk soal cerita dan merubahnya ke dalam kalimat matematika; 2) banyak siswa yang tidak memperhatikan pada saat kegiatan pembelajaran bahkan beberapa siswa asik bermain sendiri dengan teman sebangkunya; 3) banyak siswa yang tidak memperhatikan pada saat kegiatan pembelajaran bahkan beberapa siswa asik bermain sendiri dengan teman sebangkunya; 4) siswa cenderung pasif dan kurang kreatif untuk menemukan solusi baru yang lebih tepat dan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Untuk memperbaiki permasalahan tersebut penulis mencoba menerapkan model pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah *see plan do check* yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa. Dengan menggunakan langkah-langkah *see plan do check* ini, para siswa diharapkan dapat saling belajar, bekerjasama, dan saling berkomunikasi secara lisan sehingga mampu memecahkan masalah serta menemukan penyelesaian baru yang lebih kreatif dan mudah dipahami oleh siswa.

Menurut Polya (1988: 33-36) ada beberapa tahapan untuk menyelesaikan problem, yaitu:

1. Memahami *problem*, yaitu tentang *problem* apa yang dihadapi, bagaimana kondisi dan datanya, bagaimana memilah kondisi-kondisi tersebut.
2. Menyusun rencana, yaitu menemukan hubungan antara data dengan hal-hal yang belum diketahui.
3. Apakah pernah *problem* yang mirip. Melaksanakan rencana, yaitu menjalankan rencana guna menemukan solusi, periksa setiap langkah dengan seksama untuk membuktikan bahwa cara itu benar.
4. Menengok ke belakang, yaitu melakukan penilaian terhadap solusi yang didapat.

Keempat tahapan ini lebih dikenal dengan *See* (memahami *problem*), *Plan* (menyusun rencana), *Do* (melaksanakan rencana), dan *Check* (menguji jawaban). Penelitian ini dibatasi pada materi bangun ruang kubus, balok, prisma tegak, dan limas.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah penerapan langkah-langkah *see plan do check* pada Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 1 Bungkal Ponorogo Tahun Pelajaran 2013/2014 ?
2. Bagaimanakah penerapan langkah-langkah *see plan do check* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Bungkal Ponorogo Tahun Pelajaran 2013/2014 ?
3. Bagaimanakah penerapan langkah-langkah *see plan do check* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Bungkal Ponorogo Tahun Pelajaran 2013/2014 ?

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui penerapan langkah-langkah *see plan do check* pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Bungkal Ponorogo Tahun Pelajaran 2013/2014.
2. Mengetahui penerapan langkah-langkah *see plan do check* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Bungkal Ponorogo Tahun Pelajaran 2013/2014.

3. Mengetahui penerapan langkah-langkah *see plan do check* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Bungkal Ponorogo Tahun Pelajaran 2013/2014.

## Materi

### 1. Matematika

Istilah Matematika sangat sulit didefinisikan secara akurat. Secara umum, Matematika didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dari struktur, perubahan, dan ruang. Ada pula pandangan lain bahwa Matematika ialah ilmu dasar yang mendasari ilmu pengetahuan lain (Hariwijaya, 2008: 29).

Matematika biasanya dianggap sebagai pelajaran yang paling sulit oleh anak-anak maupun orang dewasa. Matematika juga merupakan “kendaraan” utama untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dan keterampilan kognitif yang lebih tinggi pada anak-anak. Ia juga memainkan peran penting disekelompok bidang ilmiah lain, seperti fisika, teknik, dan statistik. Mengingat pentingnya Matematika dan masalah yang dimiliki banyak orang, maka tidak mengherankan bila ada cukup banyak penelitian tentang kemampuan murid untuk berpikir dan belajar Matematika (Muijs Daniel, 2008: 332-333). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu dasar yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dan keterampilan kognitif yang lebih tinggi pada anak-anak.

### 2. Minat Belajar

Hilgard memberi rumusan tentang minat adalah sebagai berikut: “*Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content*”. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian



sifatnya sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan (Slameto, 1995: 57). Minat belajar adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus, minat belajar ini erat kaitannya dengan perasaan senang, karena itu dapat dikatakan minat belajar itu terjadi karena sikap senang kepada sesuatu (M. Alisuf Sabri, 1995: 84). Minat belajar adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Muhibbin, 2001: 136). Berdasarkan pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa minat belajar adalah rasa tertarik pada sesuatu yang bersifat menetap dan menimbulkan perasaan yang senang apabila ia terlibat aktif di dalam belajar.

### 3. Kreativitas Belajar

Pendapat Laurence bahwa “kreativitas merupakan keterampilan yang bisa dipelajari” sangat menarik karena sampai sekarang banyak orang yang berpendapat bahwa kreativitas merupakan “bakat alam”. Kegagalan seseorang dalam melakukan suatu inovasi atau menciptakan kreasi bukan karena kurangnya potensi (untuk) kreatif (*the lack of creative potential*) melainkan karena urangnya pengetahuan untuk mengelola (*lack of knowledge to manage*) segala potensi yang dia miliki untuk mencapai tujuan (Ariyadi Wijaya, 2012: 55). Pada hakikatnya, pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Sesuatu yang baru itu mungkin berupa perbuatan atau tingkah laku; suatu bangunan misalnya sebuah gedung, hasil-hasil kasusasteraan, dan lain-lain Slameto (2010: 145).

Aspek yang diukur (Ariyadi Wijaya, 2012: 56-57):

#### a. Kemampuan untuk (berpikir) fokus (*Focusing Skills*)

Kemampuan untuk (berpikir) fokus berkaitan dengan kemampuan untuk mengidentifikasi konsep kunci (*identifying key concept*), mengenal permasalahan (*recognizing the problems*), dan menetapkan tujuan (*setting goals*) merupakan komponen dari kemampuan (berpikir) fokus.

#### b. Kemampuan mengumpulkan informasi (*Information-Gathering Skills*)

Setelah suatu konsep kunci (*key concept*) ditemukan maka hal yang perlu dilakukan selanjutnya adalah mengumpulkan informasi yang terkait dengan konsep kunci tersebut. Kemampuan pengamatan, perumusan pertanyaan, serta klarifikasi melalui inkuiri merupakan keterampilan pokok yang dibutuhkan dalam pengumpulan informasi.

#### c. Kemampuan mengorganisasi (*Organizing Skills*)

Kemampuan mengorganisasi berkaitan dengan penyusunan informasi sehingga mudah dipahami dan bisa disampaikan secara efektif. Kemampuan pengorganisasian terdiri dari keterampilan dalam membandingkan (*comparing*), pengkategorian (*classifying/categorizing*), pengurutan (*ordering*), serta penyajian informasi.

#### d. Kemampuan menganalisis (*Analyzing Skills*)

Analisis merupakan inti dari kemampuan berpikir kritis yang melibatkan proses klasifikasi dan pemeriksaan komponen dan hubungan informasi. Kemampuan mengidentifikasi pola dan hubungan (*pattern and relationship*) dan menemukan kesalahan (*finding errors*) merupakan elemen utama dari analisis.

#### e. Kemampuan generalisasi

Kemampuan generalisasi mencakup kemampuan untuk menggunakan pengetahuan awal dan mengembangkannya dengan informasi tambahan. Kemampuan

- menghubungkan ide-ide baru, mengidentifikasi persamaan dan perbedaan, memperkirakan, dan mengelaborasi ide perlu diperhatikan dalam mengembangkan kemampuan generalisasi. Menurut Adams dan Hamm (2010), kemampuan generalisasi melibatkan pemikiran tingkat tinggi (*high order thinking*) yang mencakup membuat perbandingan, membangun metaphor atau pemisalan, membuat analogi, menyiapkan penjelasan, dan membuat model abstrak.
- f. Keterampilan mengintegrasikan
    - Keterampilan ini mencakup kemampuan meringkas (*summarizing*), menggabungkan informasi, memilih dan memilah informasi yang tidak dibutuhkan, mengorganisasi informasi secara grafis, dan mengonstruksi informasi.
  - g. Keterampilan mengevaluasi
    - Menurut Marzano, Pickering, & Pollock, (2001), keterampilan mengevaluasi mencakup kemampuan untuk menetapkan kriteria dan pembuktian atau verifikasi data.
4. Langkah-Langkah *See Plan Do Check*
- Langkah-langkah pembelajaran *see plan do check* adalah tahapan penyelesaian masalah yang ada dalam metode problem solving. Adapun langkah-langkah penerapan *see plan do check* dalam pembelajaran menurut (Baroody, 1993: 2-18):
1. *See : Understanding the problem*
    - a. *State the problem in your own words*
    - b. *Decide what the unknown is*
    - c. *Decide what information is needed*
  2. *Plan : Devise a plan*
    - a. *Draw a picture*
    - b. *Examine some examples and look for patterns*
    - c. *Organize the data in a list, table, or chart, and look for pattern*
    - d. *Simplify the problem and look for pattern*
  - e. *Relate the problem to familiar problems*
  - f. *Write a number sentence*
  - g. *Work backwards*
  - h. *Use logical reasoning to eliminate possibilities*
  - i. *Guess and check*
3. *Do : Carry out the plan*
- a. *Decide if a new point of view is needed*
  - b. *Determine whether all the relevant information has been used*
  - c. *Consider whether there are easier ways to solve the problem*
4. *Check : Look back*
- a. *Decide whether the solution is reasonable*
  - b. *Decide whether the solution answers the question*
  - c. *Decide if there are other solution*

#### Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru ke kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran (Arikunto, 2010: 135 ). Penelitian yang dilakukan peneliti dalam bentuk kolaborasi, yaitu pihak yang melakukan tindakan adalah guru matematika sendiri, sedangkan yang melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti, bukan guru yang sedang melakukan tindakan.

Tempat yang digunakan untuk melakukan penelitian ini adalah kelas VIII E SMP Negeri 1 Kecamatan Bungkal Ponorogo. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei sampai Juni 2014.

Subjek yang menjadi penelitian dalam hal ini adalah semua siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Bungkal Ponorogo pada tahun pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 23 siswa, yaitu siswa putra sebanyak 13 anak dan siswa putri sebanyak 10 anak. Dalam penelitian ini melibatkan

guru matematika sebagai pelaksana dan saya sebagai peneliti.

#### Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

##### 1. Lembar Observasi

Observasi adalah tindakan atau proses pengambilan informasi melalui media pengamatan (Sukardi, 2006: 49). Lembar observasi berisi langkah-langkah *see plan do check* untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa secara individu maupun kelompok. Observasi dilakukan pada saat berlangsungnya tindakan.

##### 2. Kuesioner (Angket)

Angket (*questionnaires*) adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada siswa yang bersedia memberikan respon (*responden*) sesuai dengan permintaan peneliti (Riduwan, 2003:25). Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur minat dan kreativitas siswa terhadap matematika. Angket respon siswa ini merupakan angket tertutup dan diberikan kepada siswa pada akhir penelitian. Respon dikatakan berhasil jika tercapai respon positif yang diberikan siswa dalam kategori tinggi dan sangat tinggi. Dalam angket respon siswa ini berisi poin-poin yang berkaitan tentang pendapat siswa pada penerapan langkah-langkah *see plan do check* yang dilakukan peneliti dengan bentuk pendapat sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

##### 3. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Suharsimi Arikunto, 2002: 127). Tes dilakukan untuk mengukur

kreativitas belajar siswa terhadap matematika.

Tabel 1 Teknik Pengumpulan Data

Subjek	Yang di Ukur	Instrumen
Siswa	Minat	Angket
	Kreativitas	Angket dan Soal Tes
	Aktivitas	Lembar Observasi
Guru	Aktivitas	Lembar Observasi

#### Hasil Penelitian

##### Analisis Data dan Refleksi Siklus I

##### 1. Analisis Tes Kreativitas Belajar Siswa Siklus 1

Berdasarkan analisis hasil tes di bab III, nilai rata-rata sebesar 64,5. Terdapat 13 siswa dari 23 siswa yang memperoleh nilai < 75 atau tidak tuntas dari nilai maksimal 100. Selebihnya 10 orang siswa dikatakan tuntas secara perorangan, sehingga didapat persentase ketuntasan kreativitas belajar mencapai 43,36%. Sedangkan untuk keberhasilan peningkatan tes kreativitas siswa terhadap matematika 80% siswa harus mencapai nilai di atas KKM yaitu 75. Oleh karena itu perlu di adakan lagi penelitian tindakan siklus 2.

##### 2. Analisis Angket Kreativitas Siswa Siklus I

Berdasarkan analisis angket kreativitas siswa di bab III, dari 23 siswa terdapat 5 siswa yang memperoleh skor kurang dari 56 atau tidak tuntas dari skor maksimal 80. Selebihnya 18 orang siswa dikatakan tuntas secara perorangan, sehingga didapat persentase ketuntasan angket kreativitas belajar mencapai 78,26% yang belum dikategorikan tuntas.



Karena untuk keberhasilan peningkatan angket kreativitas siswa terhadap matematika 80% siswa harus mencapai skor  $\geq 56$ . Oleh karena itu perlu diadakan penelitian tindakan siklus 2.

### 3. Analisis Angket Minat Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan analisis angket minat siswa di bab III, dari 23 siswa terdapat 5 siswa yang memperoleh skor  $< 42$  atau tidak tuntas dari skor maksimal 60. Selebihnya 18 orang siswa dikatakan tuntas secara perorangan, sehingga didapat persentase ketuntasan minat belajar mencapai 78,26% yang belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan. Karena untuk keberhasilan peningkatan angket minat belajar siswa terhadap matematika 80% siswa harus mencapai skor lebih  $\geq 42$ . Oleh karena itu perlu diadakan lagi penelitian tindakan siklus 2.

### Refleksi Siklus I

Didapatkan data-data minat belajar dan kreativitas belajar siswa dari pelaksanaan tindakan ini yang selanjutnya dianalisis, sehingga memberikan penilaian terhadap pelaksanaan tindakan tersebut.

Berikut adalah refleksi dari pelaksanaan tindakan siklus I:

1. Dari analisis hasil angket minat belajar siswa siklus I, didapat persentase ketuntasan angket minat belajar siswa 78,26% dan belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditentukan yaitu harus mencapai 80%. Oleh karena itu perlu di adakan lagi penelitian tindakan siklus II.
2. Dari analisis kreativitas belajar siswa siklus I didapat data sebagai berikut:
  - a. Dari analisis angket kreativitas belajar siswa siklus I, didapat presentase ketuntasan angket kreativitas belajar siswa yaitu 78,26% dan belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditentukan yaitu harus mencapai 80%. Oleh karena itu perlu

diadakan lagi penelitian tindakan siklus II.

- b. Test kreativitas belajar siswa siklus I mempunyai nilai rata-rata sebesar 64,5. Sedangkan persentase ketuntasan mencapai 43,36% yang dikategorikan belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan. Karena untuk keberhasilan peningkatan kreativitas siswa terhadap matematika 80% siswa harus mencapai nilai di atas KKM yaitu 75. Oleh karena itu perlu di adakan lagi penelitian tindakan siklus II.
3. Masih banyak siswa yang tidak bertanggung jawab sebagai anggota kelompok sehingga diskusi kelompok belum berjalan dengan baik.
4. Siswa masih malu-malu untuk mempresentasikan hasil pemikirannya. Kebanyakan dari mereka takut jika jawaban yang ditampilkannya salah sehingga mereka lebih memilih untuk diam.

### Analisis Data dan Refleksi Siklus II

#### 1. Analisis Tes Kreativitas Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan analisis tes di bab III, nilai rata-rata tes sebesar 75,91. Terdapat 4 siswa dari 23 siswa yang memperoleh nilai  $< 75$  atau tidak tuntas dari nilai maksimal 100. Selebihnya 19 siswa dikatakan tuntas secara perorangan, sehingga didapat persentase ketuntasan kreativitas belajar siswa mencapai 82,60% yang sudah dikategorikan tuntas. Karena untuk keberhasilan peningkatan kreativitas belajar matematika 80% siswa harus mencapai nilai di atas KKM yaitu 75 sudah terpenuhi.

#### 2. Analisis Angket Kreativitas Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan analisis angket kreativitas siswa di bab III, dari 23 siswa ada 2 siswa yang tidak tuntas karena memperoleh skor  $< 56$  dan 21 siswa yang lain dikatakan tuntas secara perorangan karena sudah mencapai skor

> 56, sehingga didapat persentase ketuntasan angket kreativitas belajar mencapai 91,30% yang dikategorikan tuntas. Karena untuk keberhasilan peningkatan angket kreativitas belajar matematika siswa 80% siswa harus mencapai skor  $\geq 56$ .

### 3. Analisis Angket Minat Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan analisis angket minat siswa di bab III, dari 23 siswa ada dua siswa yang dikatakan tidak untas karena memperoleh skor  $< 42$ , dan sisanya 21 siswa dikatakan tuntas secara perorangan karena telah memperoleh skor  $> 42$ , sehingga didapat persentase ketuntasan angket minat belajar mencapai 91,30% yang dikategorikan tuntas. Karena untuk keberhasilan peningkatan angket minat belajar matematika siswa 80% siswa harus mencapai skor  $\geq 42$ .

#### Refleksi Siklus II

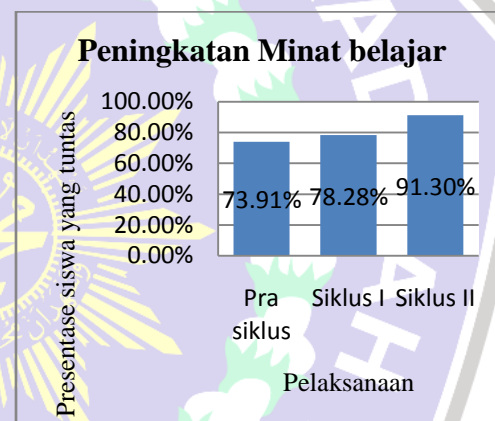
Pada tahap refleksi, karena pada siklus 2 hasil testnya sudah mengalami kenaikan daripada siklus 2, peneliti melaksanakan penelitian sudah selesai pada siklus 2. Hasil pelaksanaan tindakan selama siklus 2 sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis hasil angket minat belajar siswa siklus 2, persentase ketuntasan angket minat belajar mencapai 91,30% dan telah mencapai kriteria keberhasilan dari yang telah ditentukan yaitu harus mencapai 80%.
2. Berdasarkan analisis kreativitas belajar siswa siklus 2 didapat data sebagai berikut:
  - a. Angket kreativitas belajar siswa siklus 2, persentase ketuntasan angket kreativitas belajar mencapai 91,30% dan telah mencapai kriteria keberhasilan dari yang telah ditentukan yaitu harus mencapai 80%.
  - b. Tes kreativitas belajar siswa siklus 2 mempunyai nilai rata-rata sebesar 75,91. Sedangkan persentase

ketuntasan kreativitas belajar siswa mencapai 82,6% yang sudah dikategorikan tuntas. Karena untuk keberhasilan peningkatan kreativitas belajar matematika siswa 80% siswa harus mencapai nilai di atas KKM yaitu 75 sudah terpenuhi.

### Pembahasan

1. Minat belajar dan kreativitas belajar matematika siswa pada materi luas permukaan dan volume bangun ruang kubus, balok, prisma, dan limas dengan langkah-langkah *see plan do check* kelas VIII F SMP Negeri 1 Bungkal mengalami kenaikan. Hal ini dapat dilihat dari diagram berikut:



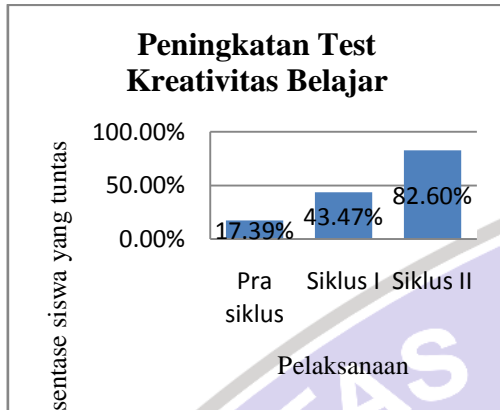
Gambar diagram peningkatan minat belajar siswa dari pra siklus sampai siklus 2

Gambar diagram di atas menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dari pra siklus sampai siklus 2 dengan penggunaan langkah-langkah *see plan do check* dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ali Muhson (dalam <http://jurnal.UNY, 2005.staff.uny.ac.id>) yang menyatakan bahwa penerapan metode *problem solving* dalam pembelajaran statistika lanjut mampu meningkatkan minat belajar mahasiswa.

2. Data peningkatan tes dan angket kreativitas belajar siswa dengan langkah-langkah *see plan do check* dari



pra siklus sampai siklus II dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar diagram peningkatan tes kreativitas belajar siswa

Tabel 2. Peningkatan angket kreativitas belajar matematika dari siklus I sampai siklus II

Tindakan	Siswa yang tuntas	Persentase ketuntasan angket kreativitas
Siklus 1	18	78,26%
Siklus 2	21	91,30%

Berdasarkan diagram data peningkatan test dan angket kreativitas belajar di atas, menunjukkan adanya peningkatan test kreativitas belajar matematika siswa dari sebelum diterapkannya langkah-langkah *see plan do check* sampai pelaksanaan tindakan siklus 2 mengalami peningkatan. Angket kreativitas siswa dari siklus 1 sampai siklus 2 juga mengalami peningkatan dengan penerapan langkah-langkah *see plan do check*. Hal ini sesuai dengan pendapat Ariyadi Wijaya (2012: 58) dalam bukunya yang menyebutkan bahwa salah satu aktivitas yang bisa digunakan untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa adalah melalui kegiatan pemecahan masalah (*problem solving*).

## Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh serta analisis yang telah dilakukan dapat diambil simpulan bahwa penerapan langkah-langkah *see plan do check* dapat meningkatkan minat belajar dan kreativitas belajar siswa pada pokok bahasan bangun ruang kubus, balok, prisma, dan limas kelas VIII F SMP Negeri 1 Bungkal Tahun Pelajaran 2013/2014 ditandai dengan adanya:

1. Pelaksanaan langkah-langkah *see plan do check* dalam pembelajaran pada penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Bungkal Ponorogo Tahun Pelajaran 2013/2014 dapat meningkatkan minat belajar dan kreativitas belajar matematika. Pada tahap *see* siswa sudah bisa memahami permasalahan yang diberikan. Selanjutnya pada tahap *plan* siswa sudah bisa membuat perencanaan untuk menyelesaikan permasalahan. Tahap *do* siswa sudah bisa menentukan point apa saja yang dibutuhkan untuk menyelesaikan permasalahan. Dan pada tahap *check* siswa sudah bisa memeriksa kembali solusi yang telah diperoleh sampai akhirnya siswa bisa menemukan solusi lain yang lebih mudah untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan.
2. Langkah-langkah pembelajaran *see plan do check* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari persentase skor angket minat belajar siswa yang naik secara signifikan dari pra tindakan sampai siklus 2. Pada pra siklus persentase ketuntasan angket minat belajar siswa 73,91%, siklus 1 meningkat menjadi 78,26%, dan siklus 2 meningkat 91,30%.
3. Langkah-langkah pembelajaran *see plan do check* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan test kreativitas belajar siswa dari pra siklus sampai siklus 2 yang terus mengalami peningkatan. Sebelum diadakan tindakan persentase ketuntasan tes

keaktivitas belajar siswa mencapai 17,39%, siklus 1 meningkat menjadi 43,47%, dan siklus 2 menjadi 82,60%. Sedangkan untuk persentase angket keaktivitas belajar siswa pada siklus 1 mencapai 78,26% dan pada siklus 2 meningkat menjadi 91,30%.

### Saran

Ada beberapa saran yang akan dikemukakan oleh peneliti terkait langkah-langkah pembelajaran *see plan do check* dapat meningkatkan minat belajar dan keaktivitas belajar matematika siswa sebagai berikut:

1. Bagi siswa, sebaiknya siswa lebih sering berlatih untuk mengerjakan soal-soal pemecahan masalah agar keaktivitas siswa dalam pembelajaran lebih terasah lagi sehingga siswa tidak merasa kesulitan jika diminta untuk mengerjakan soal yang berbentuk soal cerita.
2. Bagi guru, sebaiknya dalam kegiatan pembelajaran guru lebih menekankan pada latihan pemecahan masalah kepada siswa agar siswa mampu mengoptimalkan kemampuan berpikirnya dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Salah satunya dengan menggunakan langkah-langkah *see plan do check* dalam pembelajaran.
3. Bagi sekolah, sebaiknya sekolah memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada para guru dalam proses belajar mengajar.

### Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baroody, A.J. 1993. *Problem solving, reasoning, and communicating*. United States of America: Macmillan Publishing Company.

Daniel, Muijs dan David Reynolds. 2008. *Effective Teaching Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

G. Polya, 1988. *How To Solve It*. United States of America: Princeton University Press.

Muhson, Ali. 2005. *Penerapan Metode Problem Solving Dalam Pembelajaran Statistika Lanjut*. [http://Ali\\_Muhson\\_Jurnal\\_UNY\\_2005.staff.uny.ac.id](http://Ali_Muhson_Jurnal_UNY_2005.staff.uny.ac.id) diakses 20 Agustus 2014.

Rahman, S.A. 2009. *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Kencana.

Sabri, Ahmad. 2005. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Jakarta: Quantum Teaching.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wati. 2013. *Upaya Meningkatkan Minat Belajar*. [http://Wati.Jurnal\\_Home\\_Economic\\_And\\_Tourism,2013-ejournal.fip.unp.ac.id](http://Wati.Jurnal_Home_Economic_And_Tourism,2013-ejournal.fip.unp.ac.id).

Wijaya, Ariyadi. 2012. *Pendidikan Matematika Realistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

### BIODATA PENULIS

Nama : Alimatul Khoiriyah  
Tempat, tanggal lahir : Ponorogo, 1 April 1992  
Alamat : RT 01 RW 01 Ds. Belang Kec. Bungkal Kab. Ponorogo  
Agama : Islam  
Nomor HP : 087758486661  
Email : ima.baim@yahoo.com

