



**PENERAPAN MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS)
DIKOLABORASIKAN DENGAN MODEL *COOPERATIVE
TIPE TEAM GAME TURNAMENT* (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA**

(PTK di Kelas VC SDN 71 Kota Bengkulu)

SKRIPSI

OLEH

FAILA JUM'AT TIA

NPM : A1G010038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

**PENERAPAN MODEL *CREATIVE PROBLEM SOLVING* (CPS)
DIKOLABORASIKAN DENGAN MODEL *COOPERATIVE
TIPE TEAM GAME TURNAMENT* (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA**

(PTK di Kelas VC SDN 71 Kota Bengkulu)

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bengkulu
untuk memenuhi Sebagian persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh

FAILA JUM'AT TIA

NPM : A1G010038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

Motto Dan Persembahan

motto

- ❖ Orang tua adalah malaikat nyata yang dikirim Allah untuk kita di dunia
- ❖ Selalu berpikir positif atas semua masalah yang di hadapi, karena allah adalah sumber dari segalanya termasuk juga masalah, allah memilih kita menghadapi masalah tersebut karena allah tahu kita bisa menghadapi masalah tersebut
- ❖ Kerjakan lah apa yang harus kita kerjakan, jangan pernah menunda-nunda pekerjaan
- ❖ Lakukan semuanya dengan baik karena hasil yang kita peroleh sesuai dengan apa yang kita usahakan

Persembahaan

Ya allah...

dengan tulus ku persembahkan karyaku ini untuk orang-orang tercinta...

- ❖ Orang tuaku tercinta bapakku Rabihi Kana dan ibuku Herma Berlianti yang tak pernah bosan mendoakanku, menyanyangi, selalu membimbingku, selalu menyemangati dan mengikuti semua inginku, doakan tia untuk menjadi anak yang membanggakan bapak ibu.
- ❖ Para dosen pembimbing dan pengujiku ibu Dra. Dalifa M.Pd, Bapak Feri Noperman, M.Pd, Ibu prof. Dr. Hj. Endang W, M.Pd dan Bapak Drs. Lukman, M.Ag terimakasih telah membimbingku dalam menyelesaikan skripsiku.
- ❖ Saudara-saudaraku abangku pangki alatas S.Sn, ayukku farika S.E, kakak iparku Ardiansyah S.Pd, ayuk iparku Siska S.Pd, adikku Florida, Angelia, dan Dero serta keponakanku tersayang Fabby azzahra, yang selalu memberiku semangat, doa dan motivasi untuk menyelesaikan skripsiku.

- ❖ Untuk teman-temanku Cipta, Anita, Vera, Boi sandi, sherly, mas pendi, Deni dan teman-teman PGSD angkatan 2010 terimakasih kalian adalah salah satu semangatku semoga kita selalu diberikan kemudahan dan kesuksesan oleh allah SWT.
- ❖ Untuk Satrio afriadi terimakasih telah hadir di hidupku, terimakasih pernah menjadi penyemangatku, semoga allah memberikan tempat disisinya amin
- ❖ Terimakasih untuk almanaterku.

ABSTRAK

Jum'at Tia, Faila. 2014. Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dikolaborasikan dengan model *cooperative tipe Team Game Turnamen*. Upaya Peningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VC SDN 71 Kota Bengkulu Pada Mata Pelajaran IPA. Pembimbing I Dra, Dalifa, M.Pd dan pembimbing II Feri Noperman, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Creative Problem Solving* dikolaborasikan dengan model *cooperative tipe Team Game Turnamen*. pada siswa kelas VC SDN 71 Kota Bengkulu. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas VC SDN 71 Kota Bengkulu pada semester II tahun pelajaran 2013/2014. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi dan lembar tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes. Data observasi dianalisis dengan rata-rata skor, skor tertinggi, skor terendah, selisih skor, dan kisaran untuk tiap kriteria sedangkan data tes dianalisis dengan menggunakan rumus rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar klasikal. Hasil dalam penelitian ini, siklus I diperoleh rata-rata observasi aktivitas guru 42,12 kategori baik, siklus II 47,25 kategori baik. Rata-rata observasi aktivitas siswa siklus I 37,12 kategori cukup, siklus II 47 kategori baik. Siklus I diperoleh rata-rata tes 64,83 dengan ketuntasan belajar klasikal 70%, siklus II rata-rata tes 78,44 dengan ketuntasan belajar klasikal 86,66%. Rata-rata persentase aspek afektif untuk aspek mengelola siklus I 23,33%, siklus II 53,33%, aspek menghayati siklus I 30%, siklus II 55,16%, aspek menanggapi siklus I 31,66%, siklus II 59,99%, aspek menerima siklus 28,33%, siklus II 60%. Rata-rata persentase aspek psikomotor aspek menirukan siklus I 33,33%, siklus II 56,66%, aspek artikulasi siklus I 43,33%, siklus II 61,66%, aspek memanipulasi siklus I 38,33%, siklus II 56,66%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dikolaborasikan dengan model *cooperative tipe Team Game Turnamen* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa pada Kelas VC SDN 71 Kota Bengkulu.

Kata kunci : aktivitas pembelajaran, hasil belajar IPA, Model CPS, Model Kooperatif tipe TGT

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **"Penerapan Model *Creative Problem Solving* dikolaborasikan dengan model *cooperative tipe Team Game Turnamen* Upaya Peningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VC SDN 71 Kota Bengkulu Pada Mata Pelajaran IPA"**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.

Kebanggaan dan kebahagiaan yang tiada ternilai bagi peneliti atas rampungnya penulisan skripsi ini. Terwujudnya skripsi ini tidak terlepas berkat adanya bantuan, motivasi, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak yang sangat berarti bagi penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Pada kesempatan ini, dengan hormat dan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ridwan Nurazi, SE. M.Sc., selaku Rektor Universitas Bengkulu
2. Bapak Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Bengkulu.
3. Ibu Dra. Victoria Karjati, M.Pd., selaku Ketua Prodi PGSD FKIP Universitas Bengkulu
4. Ibu Dra. Dalifa, M.Pd, selaku Pembimbing I yang selalu membimbing dengan tulus, memberi motivasi, memberikan ilmu-ilmu yang sangat bermanfaat dalam pendidikan dan memberikan pelajaran arti untuk

menjadi pendidik yang baik kepada penulis dari awal sampai selesainya skripsi ini.

5. Bapak Feri Noperman, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan motivasi.
6. Ibu Prof. Dr. Endang Widi Winarni, M.Pd., selaku Penguji I yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyempurnakan skripsi ini.
7. Drs. Lukman, M.Ag, selaku Penguji II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyempurnakan skripsi ini.
8. Ibu Kepala sekolah, ibu guru pamong, bapak/ibu dewan guru, dan siswa kelas VC SDN 71 Kota Bengkulu yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama penelitian.
9. Bapak dan ibu dosen PGSD FKIP Universitas Bengkulu yang memberikan ilmunya selama perkuliahan.
10. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu mendo'akan dan selalu ada memberikan yang terbaik untuk penulis. Terimakasih selalu membelajarkan penulis arti kehidupan.
11. Sivitas akademika di lingkungan PGSD KM 6,5 yang selalu menemani di kala duka maupun suka dalam masa perkuliahan penulis untuk mendapat gelar sarjana pendidikan.

Semoga Allah SWT memberikan pahala yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhirnya, dengan penuh kerendahan hati penulis berharap semoga penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pembaca, khususnya untuk mahasiswa PGSD.

Bengkulu, Juni 2014
Peneliti

Faila Jum'at Tia

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	7
1. Hakikat Pembelajaran IPA.....	7
2. Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	10
3. <i>Cooperatif</i> tipe TGT.....	13
4. Aktivitas belajar	14

5. Penilaian Hasil Belajar	16
B. Hasil Penelitian Relevan	19
C. Kerangka Berpikir	21
D. Hipotesis Tindakan	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Subjek Penelitian.....	24
C. Variabel Penelitian.....	24
D. Definisi Operasional.....	25
E. Instrumen Penelitian.....	27
F. Teknik Pengumpulan Data.....	28
G. Prosedur Penelitian.....	29
H. Teknik Analisis Data.....	38
I. Kriteria Keberhasilan Tindakan Kelas	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Refleksi Awal Proses Pembelajaran	44
B. Pembahasan Penigkatan Aktivitas Pembelajaran.....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	83

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	22
Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas	30
Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan	199

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian dari Diknas	85
Lampiran 2 Surat Izin Telah Melakukan Penelitian dari SD	86
Lampiran 3 Silabus Siklus I Pertemuan I.....	87
Lampiran 4 RPP Siklus I Pertemuan I	89
Lampiran 5 Lembar Diskusi siswa siklus I Pertemuan I	93
Lampiran 6 Kunci Jawaban LDS siklus I Pertemuan I.....	94
Lampiran 7 Kisi-kisi Soal Siswa Siklus I Pertemuan I	95
Lampiran 8 Lembar Evaluasi Siswa Siklus I Pertemuan I	96
Lampiran 9 Materi pembelajaran Siklus I Pertemuan I	97
Lampiran 10 Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan I Pengamat I	99
Lampiran 11 Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan I Pengamat II.....	100
Lampiran 12 Deskriptor Lembar Observasi Guru	102
Lampiran 13 Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan I Pengamat I	103
Lampiran 14 Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan I Pengamat II.....	108
Lampiran 15 Deskriptor Lembar Observasi Siswa	109
Lampiran 16 Lembar Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan I.....	112
Lampiran 17 Deskriptor Penilaian Afektif.....	114
Lampiran 18 Lembar Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan I.....	115
Lampiran 19 Deskriptor Pengamatan Psikomotor	117

Lampiran 20 Silabus Siklus I Pertemuan II	118
Lampiran 21 RPP Siklus I Pertemuan II	120
Lampiran 22 Lembar Diskusi Siswa Siklus I Pertemuan II.....	124
Lampiran 23 Kunci Jawaban LDS siklus I Pertemuan II.....	125
Lampiran 24 Kisi-kisi Soal Siklus I Pertemuan II	126
Lampiran 25 Evaluasi dan Kunci Evaluasi Siklus I Pertemuan II.....	127
Lampiran 26 Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan II.....	128
Lampiran 27 Lembar Observasi Guru Siklus I Pengamat I Pertemuan II.....	129
Lampiran 28 Lembar Observasi Guru Siklus I Pengamat II Pertemuan II.....	131
Lampiran 29 Analisis Hasil Observasi Guru Siklus I	133
Lampiran 30 Lembar Observasi Siswa Siklus I Pengamat I pertemuan II	135
Lampiran 31 Lembar Observasi Siswa Siklus I Pengamat II Pertemuan II.....	137
Lampiran 32 Analisis Hasil Observasi Siswa Siklus I.....	139
Lampiran 33 Rekapitulasi Nilai Tes Siswa Siklus I.....	141
Lampiran 34 Lembar Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan II	142
Lampiran 35 Lembar Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan II	145
Lampiran 36 Silabus Siklus II Pertemuan I	146
Lampiran 37 RPP Siklus II Pertemuan I.....	148
Lampiran 38 Lembar Diskusi Siswa Siklus II Pertemuan I.....	152
Lampiran 39 Kunci Jawaban LDS Siklus II Pertemuan I.....	153
Lampiran 40 Kisi-kisi Soal Siklus II Pertemuan I	154
Lampiran 41 Evaluasi dan Kunci Jawaban Evaluasi Siklus II Pertemuan I.....	155

Lampiran 42 Materi Pembelajaran Siklus II Pertemuan I.....	156
Lampiran 43 Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan I pengamat I	158
Lampiran 44 Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan I Pengamat II.....	160
Lampiran 45 Lembar Observasi Siwa Siklus II Pertemuan I Pengmat I.....	162
Lampiran 46 Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan I Pengamat II.....	164
Lampiran 47 Lembar Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan I	166
Lampiran 48 Lembar Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan I	168
Lampiran 49 Silabus Siklus II Pertemuan II.....	170
Lampiran 50 RPP Siklus II Pertemuan II.....	172
Lampiran 51 Lembar Diskusi Siswa Siklus II Pertemuan II.....	177
Lampiran 52 Kunci Jawaban LDS	178
Lampiran 53 Kisi-kisi Soal Siklus II Pertemuan II.....	179
Lampiran 54 Evaluasi dan Kunci Jawaban Evaluasi Siklus II Pertemuan II	180
Lampiran 55 Materi Pembelajaran Siklus II Pertemuan II	181
Lampiran 56 Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan II Pengamat I.....	182
Lampiran 57 Lembar Observasi Guru siklus II Pertemuan II Pengamat II.....	185
Lampiran 58 Analisis Hasil Observasi Guru siklus II	186
Lampiran 59 Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan II Pengamat I.....	188
Lampiran 60 Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan II Pengamat II.....	190

Lampiran 61 Analisis Hasil Observasi Siswa siklus II	192
Lampiran 62 Rekapitulasi Nilai Tes Siswa Siklus II	194
Lampiran 63 Peningkatan Hasil Tes Siswa Siklus I dan II.....	195
Lampiran 64 Lembar Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan II.....	196
Lampiran 65 Lembar Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan II.....	198
Lampiran 66 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran.....	200

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Skenario pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>	12
Tabel 3.1 Interval Katagori Penilaian Aktivitas Guru	39
Tabel 3.2 Interval Katagori Penilaian Aktivitas Siswa	39
Tabel 4.1 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Guru Siklus I	45
Tabel 4.2 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	48
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Tes Siklus I	51
Tabel 4.4 Rata-rata Skor Aspek Afektif Siklus I dalam Kategori Baik	52
Tabel 4.5 Rata-rata Skor Aspek Psikomotor Siklus I dalam Kategori Terampil	53
Tabel 4.6 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Guru Siklus II	59
Tabel 4.7 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	61
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Tes Siklus II	64
Tabel 4.9 Rata-rata Skor Aspek Afektif Siklus II dalam Kategori Baik	65
Tabel 5.0 Rata-rata Skor Aspek Psikomotor Siklus II dalam Kategori Terampil	66

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD bertujuan untuk membentuk peserta didik agar memiliki kreativitas dan berpikir dalam menghadapi permasalahan yang membutuhkan pemecahan masalah. Pembelajaran IPA pada hakikatnya terdiri dari empat komponen yaitu sikap ilmiah, proses ilmiah, produk ilmiah, dan aplikasi. IPA merupakan cara pengumpulan dan analisis data secara kritis, cara menyajikan dan menguji hipotesis, dan cara mengambil keputusan sehingga diperoleh kesimpulan mengenai data yang dikumpulkan (Winarni, 2012: 8)

Kondisi pembelajaran IPA di SDN 71 Kota Bengkulu kelas VC saat ini belum mencapai tujuan dan belum sesuai hakekat pembelajaran IPA. Tujuan pembelajaran IPA di SDN 71 Kota Bengkulu kelas VC masih belum mencapai tujuan pembelajaran yang dapat membentuk kreativitas dan berpikir dalam menghadapi permasalahan, pembelajaran yang masih berpusat pada guru, siswa kurang dituntut untuk berpikir kritis dan kreatif. Pembelajaran IPA di SDN 71 Kota Bengkulu kelas VC juga belum sesuai hakekat pembelajaran IPA yang terdiri atas proses, produk dan sikap, pembelajaran IPA di SDN 71 Kota Bengkulu kelas VC baru sebatas produk saja belum mencapai proses dan sikap terbukti dalam pembelajaran IPA di SDN 71 Kota Bengkulu kelas VC proses pembelajarannya hanya berpusat pada guru, anak hanya menerima apa yang di jelaskan oleh guru.

Kelemahan pembelajaran IPA di SDN 71 Kota Bengkulu saat ini adalah pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Pembelajaran yang masih berpusat oleh guru menyebabkan pembelajaran terasa kaku, monoton dan kurang menarik sehingga siswa kurang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar mata pelajaran IPA semester I tahun ajaran 2013-2014 adalah rata-rata 6,2. Hasil tersebut masih di bawah ketuntasan belajar minimal, yaitu 6,7. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain; rendahnya minat belajar siswa, cara penyampaian konsep oleh guru yang kurang sistematis, guru kurang memberikan kesempatan anak untuk mengemukakan tanggapan untuk pemahaman pengetahuan anak yang berhubungan dengan konsep, anak kurang mendapatkan tantangan untuk mencari alternatif jawaban yang benar untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran, guru jarang melakukan kegiatan pembelajaran yang lebih membuat suasana belajar menjadi aktif serta kurangnya pemberian motivasi pada anak.

Solusi yang ditawarkan adalah dengan menerapkan model CPS dikolaborasikan dengan TGT. Model CPS adalah suatu model yang dapat menciptakan pembelajaran dimana siswa menerima masalah yang dapat merangsang siswa menyelesaikannya secara kreatif sehingga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Winarni, 2012: 68). Guru berperan sebagai motivator dan membimbing siswa dalam menyelesaikan masalah dengan mandiri, pembelajaran ini dapat mendorong siswa untuk berpikir sistematis dengan menghadapkannya pada masalah-masalah, dengan cara yang demikian akan memberikan kemungkinan kepada anak untuk mengembangkan pemahaman siswa melalui berbagai kegiatan dalam menghadapi tantangan dunia nyata. Model

pembelajaran *Cooperatif* tipe TGT, atau pertandingan permainan tim. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya setara seperti mereka (Slavin, 2009: 163). Model TGT dapat membuat siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk memperoleh pengalaman dalam bekerja kelompok, melalui turnamen permainan yang dapat menimbulkan semangat belajar pada siswa dan guru memberikan penghargaan terhadap prestasi siswa sekecil apapun prestasi anak tersebut.

Alasan memilih model CPS karena model pembelajaran ini dapat menciptakan anak yang dapat menyelesaikan masalah dengan sendiri secara kreatif. Model CPS adalah suatu model yang dapat menciptakan pembelajaran dimana siswa menerima masalah yang dapat merangsang siswa menyelesaikannya secara kreatif sehingga sehingga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Guru hanya berperan sebagai motivator dan membimbing siswa dalam menyelesaikan masalah dengan mandiri. Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.

Pemilihan model TGT didasarkan pada kondisi psikologis anak yang masih senang bermain. Model pembelajaran TGT ini siswa memainkan permainan dengan anggota timnya untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka, dengan adanya permainan dalam pembelajaran sangat cocok dengan psikologis

anak SD yang masih suka bermain jadi mereka lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran

Model pembelajaran CPS dikolaborasikan dengan TGT diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang diiringi dengan hasil belajar yang baik. Pembelajaran dengan menggunakan model CPS ini mengajak anak untuk memecahkan masalah sendiri secara aktif, anak harus lebih fokus dan teliti sehingga dapat menantang kemampuan siswa kepuasan untuk menemukan dan dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa, sedangkan model pembelajaran TGT lebih santai dan anak lebih seperti bermain dalam proses pembelajaran jadi hasilnya sering kurang baik.

Model *creative problem solving* (CPS) pernah diterapkan SD Negeri gugus VI kecamatan Banjarangkan oleh Budiana (2013) dan hasilnya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPA. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournamen* dalam Pembelajaran IPA juga telah diterapkan oleh Susanti (2013) pada siswa kelas VA SDN 04 Metro Pusat dan berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Dilihat dari penelitian terdahulu maka penerapan model pembelajaran CPS dikolaborasikan dengan TGT diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah secara kreatif dan lebih bersemangat dalam pembelajaran IPA yang berdampak meningkatnya aktivitas pembelajaran siswa yang diiringi dengan meningkatnya hasil belajar siswa pada proses pembelajaran IPA.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah penerapan model CPS dikolaborasikan dengan model *Cooperative* tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPA di kelas Vc SD Negeri 71 Kota Bengkulu?
2. Apakah penerapan model CPS dikolaborasikan dengan model *Cooperative* tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas Vc SD Negeri 71 Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diajukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPA di kelas Vc SD Negeri 71 Kota Bengkulu dengan penerapan model CPS dikolaborasikan dengan model *Cooperative* tipe TGT.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas Vc SD Negeri 71 Kota Bengkulu melalui model CPS dikolaborasikan dengan model *Cooperative* tipe TGT

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diberikan melalui penelitian ini, yaitu:

a. Bagi Peneliti

- 1) Dapat memberikan pengalaman dan bekal pengetahuan dalam pembelajaran dengan menerapkan model pemecahan masalah CPS dikolaborasikan dengan model Kooperatif tipe TGT.
- 2) Dapat menambah wawasan dalam mengaplikasikan teori yang didapat semasa kuliah, khususnya tentang Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
- 3) Meningkatkan inovasi pembelajaran sehingga menumbuhkan sikap profesionalisme bagi calon guru SD.

b. Bagi Siswa

- 1) Siswa mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran IPA.
- 2) Siswa akan termotivasi untuk berkompetisi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Guru

- 1) Memberikan informasi tentang model pemecahan masalah CPS dikolaborasikan dengan model Kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPA.
- 2) Menjadi bahan referensi bagi guru mengenai model pemecahan masalah CPS dikolaborasikan dengan model Kooperatif tipe TGT untuk mengembangkan kreativitas pola pengajaran khususnya mata pelajaran IPA agar siswa belajar dengan aktif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran IPA

a. Pengertian IPA

IPA merupakan suatu cara untuk mengamati alam yang bersifat analisis, lengkap, cermat serta menghubungkan antara satu fenomena dengan fenomena lain sehingga membentuk perspektif yang baru tentang objek tertentu (Winarni, 2012: 8). IPA merupakan pembelajaran yang diarahkan pada permasalahan dunia nyata, cara pengumpulan dan analisis data secara kritis dilakukan dengan sistematis secara cermat, pembelajaran yang mencakup kegiatan pengumpulan informasi dari berbagai sumber sehingga dapat mengintegrasikan keterampilan dan konsep. Adapun Whyana dalam Trianto (136: 2011) menyebutkan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis yang artinya menguraikan dan merumuskan sesuatu dalam hubungan yang teratur dan logis sehingga membentuk suatu sistem yang berarti secara utuh, menyeluruh, terpadu, mampu menjelaskan rangkaian sebab akibat menyangkut obyeknya dan dalam penggunaannya secara umum terbatas gejala-gejala alam yang berarti diterapkan dalam lingkungan dan teknologi.

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas). Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap,

kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan nasional tersebut untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, serta keterampilan yang diperlukan dirinya. IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam semesta secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Depdiknas, 2006: 43). IPA berkembang melalui langkah-langkah yang berurutan, yaitu observasi, klarifikasi, dan eksperimentasi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA adalah ilmu pengetahuan yang tersusun secara sistematis yang artinya menguraikan dan merumuskan sesuatu dalam hubungan yang teratur dan logis sehingga membentuk suatu sistem yang berarti secara utuh, menyeluruh, terpadu, mampu menjelaskan rangkaian sebab akibat menyangkut obyeknya. Berkembang melalui langkah-langkah yang berurutan, yaitu observasi, klarifikasi, dan eksperimentasi, di mana pembelajaran yang diarahkan pada permasalahan dunia nyata merupakan serangkaian proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah, untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, sehingga aktivitas dan kreatifitas yang diharapkan pada siswa dapat berkembang.

b. Tujuan Pembelajaran IPA di SD

Tujuan utama pendidikan IPA di SD adalah membentuk orang yang memiliki kreativitas, berpikir kritis, menjadi warga negara yang baik, dan menyadari adanya karir yang lebih luas (*expanded career awareness*)” Menurut Abrucasto dalam (Winarni, 2012: 10). Sehingga pendidikan IPA dapat membentuk seseorang agar memiliki kemampuan untuk membentuk kombinasi ide-ide baru untuk memenuhi kebutuhannya dalam menghasilkan karya kreatif, mampu mengorganisasi, menganalisis dan mengevaluasi argumen, memecahkan masalah, membuat keputusan dan mempelajari konsep baru sehingga seseorang mampu dalam menyelesaikan masalah dapat meningkatkan minat untuk menemukan sesuatu dan berusaha untuk hidup bersama orang lain, saling menghargai sesama makhluk Tuhan Yang Maha Esa menyadari betapa banyak hal yang dapat ditemukan dan dimanfaatkan untuk menunjang kehidupan seseorang seperti menemukan peluang-peluang kerja baru.

Selain itu, tujuan pembelajaran IPA di SD/MI yang dimuat di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD (2006: 111) agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

“(1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya; (2) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; (3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat; (4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan; (5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam; (6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan;

(7) memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs“.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai tujuan pembelajarn IPA di SD dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran IPA siswa dituntut untuk memiliki keterampilan (*life skill*), berpikir kritis sehingga melek akan pengetahuan dan teknologi. Guru dituntut menumbuhkan keaktifan belajar siswa. Sehingga tujuan aktivitas siswa adalah memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif membentuk kombinasi ide-ide baru untuk memenuhi kebutuhannya untuk menghasilkan karya kreatif menyelesaikan masalah, hidup bersama orang lain dan menghargai sesama makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

2. *Creative Problem Solving*

a. Pengertian *Creative Problem Solving*

Creative problem solving adalah suatu metode menciptakan pembelajaran dimana siswa menerima masalah yang dapat merangsang siswa menyelesaikannya secara kreatif sehingga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Guru hanya berperan sebagai motivator dan pembimbing siswa dalam menyelesaikan masalah (Winarni, 2012: 68). Pemecahan masalah secara kreatif seperti bagaimana kemampuan untuk membentuk kombinasi ide-ide baru untuk memenuhi kebutuhannya dalam memberi keputusan dan menghasilkan karya dari apa yang ditemukan.

Kelebihan Model CPS sama halnya seperti kelebihan model-model pembelajaran yang berbasis pada pemecahan masalah pada umumnya, Sanjaya dalam Pujiadi (2013) menyebutkan keunggulan-keunggulan tersebut antara lain bahwa pemecahan masalah: merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran, dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan

kepuasan untuk menemukan, dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa; dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata, dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan, disamping juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya, bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran, pada dasarnya merupakan cara berfikir dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja; dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa, bisa mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru

b. Sintaks Model pembelajaran CPS

Langkah-langkah pembelajaran CPS adalah : (1) penemuan fakta, (2) penemuan masalah, berdasarkan fakta-fakta yang telah dihimpun, ditentukan masalah atau pertanyaan kreatif untuk dipecahkan, (3) penemuan gagasan, menjaring sebanyak mungkin alternatif gagasan untuk memecahkan masalah, (4) penemuan jawaban, penemuan tolak ukur atas kriteria pengujian jawaban yang diharapkan, (5) penentuan penerimaan, diketemukan kebaikan dan kelemahan gagasan, kemudian menyimpulkan dari masing-masing masalah yang dibahas (Winarni, 2012: 72). Pada langkah penemuan fakta guru memberikan pertanyaan dan menjelaskan tujuan dari pembelajaran. Langkah penemuan masalah guru menanggapi pertanyaan dari siswa mengemukakan pengetahuan dan pemahaman siswa. Langkah penemuan gagasan siswa dalam kelompok melakukan

pengamatan, disakusi memecahkan masalah dari guru. Langkah penemuan jawaban siswa berpikir dan mencari alternatif jawaban, melakukan perbandingan dan analisis terhadap pendapat yang telah diberikan anggota kelompok. Langkah penentuan jawaban guru memberikan masukan, melakukan penyaringan konsep yang benar dan yang salah serta mengungkapkan kelemahan dan kelebihan.

Tabel 1.1: Skenario Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Tahap <i>Creative Problem Solving</i>	Langkah-langkah pembelajaran	Aktivitas prestasi pembelajaran
1	2	3
Kegiatan Awal		
Penemuan Fakta	1. Memberikan pertanyaan pemandu, bercerita dan meminta siswa mengemukakan tanggapan untuk menanamkan pengetahuan dan pemahaman siswa pada suatu konsep 2. Menjelaskan tujuan dan pembelajaran yang akan dilakukan	Menanggapi pertanyaan, mengemukakan pengetahuan dan pemahaman yang berhubungan dengan konsep.
Kegiatan Inti		
Penemuan Masalah	1. Menanggapi pertanyaan, mengemukakan pengetahuan dan pemahaman yang berhubungan dengan konsep.	1. Melakukan tanya jawab tentang materi yang akan dipelajari
Penemuan Gagasan	2. Siswa dalam kelompok menyampaikan tanggapan atau pendapat atau memecahkan masalah dari guru	2. Melakukan pengamatan, percobaan, dan diskusi untuk memperoleh pengalaman langsung sesuai petunjuk dan arahan
Penemuan Jawaban	3. Siswa berpikir dan mencari alternatif jawaban yang benar untuk memecahkan masalah	3. Melakukan perbandingan dan analisis terhadap pendapat-pendapat yang telah diberikan oleh anggota kelompok untuk mencari jawaban yang relatif benar.

Penentuan Jawaban	3. Guru memberi masukan terhadap pendapat anak dan memberikan pengertian tentang penyelesaian yang benar	4. Melakukan penyaringan konsep yang benar dan salah serta mengungkapkan kelemahan dan kelebihan
Kegiatan refleksi		
	Meminta siswa melakukan pengulangan dengan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari dan menyimpulkan materi pelajaran	Dengan bimbingan guru, siswa melakukan pengulangan dan menyimpulkan materi pelajaran
Kegiatan Penutup		
	Post test dilakukan dengan memberikan soal pada akhir pembelajaran	Siswa mengerjakan soal evaluasi akhir.

(Winarni, 2012: 73)

Model pembelajaran *CPS* memiliki kelemahan diantaranya yaitu: (1) Kurang menekankan kerja sama antara siswa dalam memecahkan masalah. (2) Manakala siswa tidak memiliki motivasi atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba. (3) Interaksi antar siswa masih sangat kurang sehingga tidak dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berpendapat. (4) Lebih di dominasi oleh siswa yang memiliki kemampuan tinggi. Sehingga solusi dari kelemahan tersebut Model pembelajaran *CPS* dikolaborasikan dengan model pembelajaran *TGT*.

3. *Teams Games Turnament (TGT)*

a. Pengertian TGT

Trianto (2010:83) menyatakan bahwa Model pembelajaran *Cooperatif* tipe *TGT*, atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De dan Keath (1995). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Menurut Slavin (2009: 163) Secara Umum TGT sama saja dengan STAD, TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya setara seperti mereka. Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT yang harus dilakukan para siswa dijelaskan pada sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

b. Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Slavin (2009: 170) menjelaskan TGT terdiri dari aktifitas pengajaran, sebagai berikut: (1) Pengajaran, menyampaikan pelajaran. (2) Belajar Tim, para siswa mengerjakan lembar-kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi. (3) Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta. (4) Rekondisi tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya

Dalam satu permainan terdiri dari : kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada (Trianto, 2010: 84) Kelompok pembaca bertugas: (1) ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan; (2) baca pertanyaan dengan suara keras, (3) beri jawaban. Kelompok penantang I bertugas: menyetujui pembaca atau pemberi jawaban yang berbeda. Sedangkan kelompok penantang II: (1) menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda ; dan (2) cek lembar jawaban. Kegiatan dilakukan bergilir

4. Aktivitas Pembelajaran Siswa

Aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Belajar terdiri dari tiga komponen penting yaitu kondisi eksternal, kondisi internal, dan hasil belajar. Adapun hubungan dari tiga komponen itu adalah belajar adalah interaksi antara “keadaan internal dan proses kognitif siswa” dengan “stimulus lingkungan” dan proses kognitif tersebut menghasilkan suatu hasil belajar. Hasil belajar tersebut terdiri dari informasi verbal, keterampilan intelek, keterampilan motorik, sikap dan siasat kognitif (Winarni, 2012: 138). Proses belajar melalui kegiatan fisik hingga psikis yakni yang dilakukan dengan tindakan oleh seluruh anggota tubuh secara fisik dari apa yang mereka lakukan, lihat dan dengar sehingga siswa memiliki mental yang baik dan tanggung jawab akhir atas hasil belajar mereka sendiri.

Menurut Mulyasa, (2009: 187-188) peningkatan kualitas pembelajaran dalam implemtasi KTSP menuntut kemandirian guru untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, agar peserta didik dapat mengembangkan aktivitas dan kreativitas belajarnya secara optimal, sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Dari berbagai pengalaman dan pengamatan terhadap perilaku peserta didik dalam pembelajaran, aktivitas dan kreativitas dapat dikembangkan dengan memberi kepercayaan, komunikasi yang bebas, pengarahan diri, dan pengawasan yang tidak terlalu ketat.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan aktivitas pembelajaran itu adalah seluruh aktivitas atau kegiatan yang dilakukan dengan tindakan oleh seluruh anggota tubuh secara fisik hingga psikis dari apa yang mereka lakukan, lihat dan dengar sehingga siswa memiliki tanggung jawab akhir atas hasil belajar mereka

sendiri. Dan menuntut kemandirian guru untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, agar peserta didik dapat mengembangkan kreativitas belajarnya secara optimal, sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

5. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar dapat diartikan sebagai pencapaian seorang siswa yang telah melakukan pembelajaran sehingga membuat siswa yang sebelumnya tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar merupakan suatu pencapaian kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat dilihat dari nilai tes siswa, lembar penilaian afektif dan psikomotor (Winarni, 2012: 138). Hasil belajar yang dimana terjadi perubahan tingkah laku dalam diri siswa ke arah yang lebih baik, kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar berupa pengetahuan, keterampilan, atau penguasaan nilai-nilai.

Hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris (Sudjana, 2006: 22-23). Kemampuan kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual. Afektif yang berkenaan dengan sikap. Psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak secara nyata

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Aspek mengingat dapat dilakukan melalui mengingat kembali kejadian atau peristiwa penting, aspek pemahaman seperti menafsirkan, mencontohkan, dan menjelaskan, aspek aplikasi misalnya mengeksekusi dan

mengimplementasikan, aspek analisis seperti membedakan, mengorganisasi dan mengatributkan, aspek sintesis seperti memeriksa kesimpulan dan mengkritisi, dan aspek evaluasi yakni merumuskan, merencanakan serta memproduksi. Anderson dan Krathwohi (Winarni, 2012: 139) membagi ranah kognitif meliputi dua dimensi, yaitu kognitif proses dan kognitif produk. Kognitif proses terdiri enam aspek, yakni ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), dan aspek kreasi atau penciptaan (C6). Kognitif produk meliputi empat kategori, yaitu: (1) pengetahuan faktual, (2) pengetahuan konseptual, (3) pengetahuan procedural, dan (4) pengetahuan metakognitif.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari 5 aspek, antara lain aspek menerima, menanggapi, menilai, mengelola, dan menghayati (Winarni, 2012: 141). Kemampuan afektif berhubungan dengan minat dan sikap yang dapat berbentuk tanggung jawab, kerjasama, disiplin, komitmen, percaya diri, jujur, menghargai pendapat orang lain, dan kemampuan mengendalikan diri.

c. Ranah Psikomotoris

Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni (a) gerakan *reflex*, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan *perceptual*, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif. Dari enam aspek ranah psikomotoris tersebut maka disimpulkan ada tiga aspek psikomotor yang digunakan yakni : (1) aspek menirukan adalah keterampilan siswa dalam mengkonstruksi atau menirukan

langkah kerja kegiatan, (2) aspek artikulasi adalah keterampilan siswa dalam mempertajam dan melaporkan hasil suatu kegiatan, (3) aspek memanipulasi adalah keterampilan siswa dalam mengoreksi hasil kerja suatu kegiatan dalam (Winarni, 2012: 141). Ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan aktivitas fisik, misalnya; menulis, memukul, melompat dan lain sebagainya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa yang terdiri dari tiga ranah yaitu, ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah Kognitif yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berhubungan dengan minat dan sikap yang dapat berbentuk tanggung jawab, kerjasama, disiplin, komitmen, percaya diri, jujur, menghargai pendapat orang lain, dan kemampuan mengendalikan diri. Serta Ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni (a) gerakan *reflex*, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan *perceptual*, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

6. Hubungan Pembelajaran IPA, *Creative Problem Solving (CPS)* Dengan *Teams Games Turnament(TGT)*, Aktivitas dan Hasil Belajar

IPA sebagai proses asasi dalam belajar sebagai upaya pemecahan masalah, dalam pemecahan masalah siswa dihadapkan pada masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar berpikir kritis serta mempunyai keterampilan

dalam pemecahan masalah memperoleh konsep dan esensi dari apa yang telah dipelajarinya.

Dalam menghadapi permasalahan, siswa sekolah dasar pada umumnya ingin segera cepat-cepat sehingga menimbulkan kesan tergesa-gesa dalam menghadapi masalah sehingga tidak mempunyai sejenak waktu untuk berpikir secara jernih memikirkan solusi pemecahan masalahnya. Sehingga tergesa-gesa menutup jalan untuk menemukan cara secara kreatif.

Pembelajaran CPS secara kreatif dalam pembelajaran IPA memotivasi siswa dalam menyelesaikan masalah IPA secara kreatif, meningkatkan aktivitas, mengembangkan pemecahan yang bermakna dalam memahami bahan ajar, memberikan tantangan kepada siswa dan mereka merasa puas dengan apa yang mereka temukan, membantu siswa memindahkan pengetahuan mereka kedalam persoalan dunia nyata, dan mengasah berpikir kritis siswa bekerja dalam kelompok. Untuk mewedahi minat siswa dalam berdiskusi sehingga sangat perlu dibentuk kelompok yang mempengaruhi interaksi siswa dengan anggota kelompok yang lainnya. Hal tersebut akan lebih bermakna jika dilakukan dalam kegiatan kelompok sehingga siswa akan lebih terwadahi jika menerapkan pembagian kelompok dengan model kooperatif tipe TGT. Dalam model kooperatif tipe TGT keterampilan siswa dalam kelompok akan terlatih karena siswa bertanggung jawab perseorangan dan bekerja sama dengan anggota kelompok lain untuk menjadikan kelompoknya mendapatkan nilai tertinggi, dalam model kooperatif tipe TGT siswa bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri dan terhadap kelompoknya.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penerapan model pemecahan masalah secara kreatif atau CPS dan model kooperatif tipe TGT telah diterapkan dalam penelitian ilmu pengetahuan alam diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang diterapkan oleh Budiana (2013), melakukan penelitian dengan menerapkan pengaruh model *creative problem solving* (CPS) Terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata Pelajaran IPA siswa kelas V SD dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di SD Negeri gugus VI kecamatan Banjarangkan kabupaten Klungkung
2. Penelitian yang diterapkan oleh Susanti (2013), melakukan penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournamen* dalam Pembelajaran IPA pada siswa kelas VA SDN 04 Metro Pusat untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

C. Kerangka Pikir

Berpijak pada kondisi nyata yang terjadi di lapangan, kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru bidang studi IPA di kelas VC SDN 71 Kota Bengkulu, pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Sehingga masih ada siswa yang pasif dalam belajar, jika dilihat dari fasilitas belajar di sekolah ini sudah bisa dikatakan baik, akan tetapi guru kurang bisa memanfaatkan dengan maksimal. Hal seperti ini juga yang menyebabkan pembelajaran lebih menekankan pada penanaman konsep berupa hafalan-hafalan yang membuat siswa jenuh dalam belajar, siswa tidak dituntut untuk berpikir kritis dan kreatif sehingga siswa kurang tertantang dengan kegiatan pembelajaran

Dalam hal ini terdapat kesenjangan antara kenyataan di SD dengan kondisi yang seharusnya/kondisi ideal, maka untuk mengatasi kesenjangan tersebut peneliti menerapkan model yang memungkinkan siswa belajar secara optimal baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor yaitu menerapkan model pemecahan masalah CPS dikolaborasikan dengan model kooperatif tipe TGT. Dari model-model pembelajaran yang ditawarkan di atas maka kondisi yang seharusnya ada pada pembelajaran IPA akan tercapai dengan maksimal antara lain pembelajaran berpusat pada siswa, Guru memfasilitasi menggunakan media pendukung pembelajaran, memberikan penghargaan kepada siswa dan siswa belajar menemukan sendiri, dari pengalaman yang relevan, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan kognitif, afektif dan psikomotor.

KERANGKA PIKIR PENERAPAN MODEL PEMECAHAN MASALAH *CREATIVE PROBLEM SOLVING* DIKOLABORASIKAN DENGAN MODEL *COOPERATIVE* TIPE TGT (*TEAM GAME TURNAMENT*)

Kondisi Nyata

1. Pembelajaran berpusat pada guru.
2. Masih terdapat siswa yang pasif dalam belajar
3. Pembelajaran IPA hanya menghafal konsep
4. Siswa tidak dituntut untuk berpikir kritis dan kreatif
5. Siswa kurang tertantang dengan kegiatan pembelajaran.
6. Guru tidak memberikan penghargaan terhadap siswa

Kondisi Ideal

1. Guru Memfasilitasi siswa dalam pembelajaran
2. Siswa belajar menemukan sendiri dari pengalaman yang relevan dan bekerja dalam kelompok.
3. Siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif
4. Guru melakukan penemuan-penemuan baru dalam meningkatkan semangat belajar.
5. Guru memberikan penghargaan kepada siswa

Solusi

LANGKAH-LANGKAH PENERAPAN MODEL PEMECAHAN MASALAH *CREATIVE PROBLEM SOLVING* DIKOLABORASIKAN DENGAN MODEL *COOPERATIVE* TIPE TGT (*TEAM GAME TURNAMENT*) UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VC

Langkah 1 : Penemuan fakta

1. Guru mengkondisikan kelas agar siswa siap untuk mengikuti proses pembelajaran.
2. Guru memberikan apersepsi dengan menampilkan media gambar
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (Pengajaran, Langkah 1 TGT)

Langkah 2: penemuan masalah

4. Guru menampilkan media dan meminta siswa untuk mengamati.
5. Guru memberikan permasalahan kepada siswa (Pengajaran, Langkah 1 TGT)

Langkah 3 : penemuan gagasan

6. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok secara heterogen (Belajar tim, langkah 2 TGT)
7. Guru membagikan LDS kepada masing-masing kelompok dan menjelaskan langkah-langkah pembelajaran (Belajar tim, langkah 2 TGT)
8. Setiap anggota kelompok menyampaikan tanggapan dan pendapat (Belajar tim, langkah 2 TGT)

Langkah 4: penemuan jawaban

9. Siswa di dalam kelompok melakukan analisis dan perbandingan terhadap jawaban setiap anggota kelompok

Langkah 5: penentuan jawaban

10. Siswa mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas dan guru membimbing dan memberi masukan terhadap pendapat anak (Belajar tim, langkah 2 TGT)
11. Guru memberikan game untuk mencari kelompok terbaik (Turnamen, langkah 3 TGT)
12. Guru meminta perwakilan kelompok untuk duduk di meja turnamen Turnamen, langkah 3 TGT)
13. Guru meminta siswa melakukan pengulangan jawaban, penghitungan poin dan menyimpulkan materi (Rekondisi tim, langkah 4 TGT)
14. Memberikan evaluasi hasil belajar secara individu.
15. Guru memberikan penghargaan untuk kelompok terbaik.
16. Guru menutup pembelajaran

Aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat dalam pembelajaran IPA

Gambar 2.1. Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah :

- a. Jika diterapkan pembelajaran model *Creative Problem Solving* dikolaborasikan dengan model *cooperative tipe Team Game Turnamen* maka dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas VC di SD Negeri 71 Kota Bengkulu.
- b. Jika diterapkan pembelajaran model *Creative Problem Solving* dikolaborasikan dengan model *cooperative tipe Team Game Turnamen* maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas VC di SD Negeri 71 Kota Bengkulu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya (Suhardjono dalam Arikunto, dkk 2007). Menurut McNiff dalam Winarni (2011: 57) penelitian tindakan kelas adalah bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan kurikulum, pengembangan sekolah, pengembangan keahlian mengajar, dan sebagainya.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas Vc SD Negeri 71 Kota Bengkulu tahun ajaran 2013-2014. Dalam penelitian ini yang menjadi guru adalah peneliti dan jumlah siswa kelas VC terdiri dari 30 orang siswa dengan rincian 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

C. Variabel Penelitian

1. Variabel Independen

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen yaitu penerapan model pemecahan masalah CPS dikolaborasikan dengan model kooperatif tipe TGT. Yang dimaksud dengan CPS berkolaborasi dengan model kooperatif tipe TGT pada penelitian ini adalah memadukan model pemecahan masalah secara kreatif dengan interaksi siswa di dalam kelompok belajar, di mana siswa memecahkan permasalahan yang diajukan guru di meja turnamen. Interaksi-interaksi ini

mencakup unsur-unsur belajar efektif yang mempengaruhi keaktifan dan aktivitas belajar siswa.

2. Variabel Dependen

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel dependen yaitu aktivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Aktivitas pembelajaran diamati melalui lembar observasi siswa sedangkan hasil belajar meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar kognitif diukur melalui lembar tes sedangkan hasil belajar afektif dan psikomotor diamati melalui lembar penilaian afektif dan psikomotor.

D. Definisi Operasional

1. Model pemecahan masalah CPS dikolaborasikan dengan model kooperatif tipe TGT. Kegiatan awal Tahap Penemuan fakta (1) Guru mengkondisikan kelas agar siswa siap untuk mengikuti proses pembelajaran, (2) Guru memberikan apersepsi dengan menampilkan media gambar, (3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (Pengajaran, Langkah 1 TGT). Tahap Penemuan gagasan (4) Guru menampilkan media gambar dan anak diminta untuk mengamati media gambar tersebut (5) Guru memberikan permasalahan kepada siswa (Pengajaran, Langkah 1 TGT). Tahap penemuan gagasan (6) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok secara heterogen dengan memperhatikan kemampuan siswa antar kelompok dengan kelompok lain (Belajar tim, langkah 2 TGT), (7) Guru membagikan LDS kepada masing-masing kelompok dan Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dan memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi di dalam kelompok untuk menemukan gagasan-gagasan dalam kerja kelompok (Belajar tim, langkah 2 TGT), (8) Setiap anggota kelompok menyampaikan tanggapan dan pendapat,

melakukan diskusi untuk memecahkan masalah dalam kelompok (Belajar tim, langkah 2 TGT), Tahap penemuan jawaban, (9) Siswa di dalam kelompok melakukan analisis dan perbandingan terhadap jawaban setiap anggota kelompok untuk mendapatkan jawaban yang jawaban yang benar untuk memecahkan Tahap penentuan jawaban (10) Siswa mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas, (11) Guru membimbing dan memberi masukan terhadap pendapat anak dan memberikan penyelesaian tentang penyelesaian yang benar (Belajar tim, langkah 2 TGT), (12) Guru memberikan game untuk mencari kelompok terbaik (Turnamen, langkah 3 TGT), (13) Guru meminta perwakilan kelompok untuk duduk di meja turnamen menyelesaikan pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan materi (Turnamen, langkah 3 TGT), kegiatan akhir (14) Guru meminta siswa melakukan pengulangan jawaban pemberian poin dan menyimpulkan materi (Rekognisi tim, langkah 4 TGT), (15) Memberikan evaluasi hasil belajar secara individu, (Guru memberikan penghargaan untuk kelompok terbaik. (16) Guru menutup pembelajaran

2. Pembelajaran IPA, pada kelas V pembelajaran yang diajarkan pada siklus I pada kompetensi dasar 7.4 Mendeskripsikan proses daur air dan kegiatan manusia yang dapat mempengaruhinya, pada siklus II kompetensi dasar 7.5 Mendeskripsikan perlunya penghematan air dan kompetensi dasar 7.6 Mengidentifikasi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan dampaknya bagi makhluk hidup dan lingkungan.
3. Aktivitas pembelajaran bukan tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas

mental, serta memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran menerapkan Model CPS dikolaborasikan dengan model kooperatif tipe TGT, yang diamati adalah aktivitas guru dan siswa.

4. Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau tingkah laku berupa pengetahuan, keterampilan, atau penguasaan nilai-nilai. Hasil belajar yang diharapkan dalam penelitian ini mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif diperoleh dengan evaluasi belajar yang terdiri dari beberapa tingkat yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan analisis. Ranah afektif dan psikomotor diperoleh dari lembar penilaian afektif dan psikomotor. Ranah afektif meliputi menerima, menanggapi, menghayati, dan mengelola. Sedangkan ranah psikomotor ditandai dengan, menirukan, memanipulasi, dan artikulasi,.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini ada 4 yaitu :

1. Lembar Observasi

Lembar observasi terdiri dari lembar observasi guru dan lembar observasi siswa. Lembar observasi guru digunakan untuk mengamati guru dalam proses pembelajaran IPA dengan menggunakan model CPS dikolaborasikan dengan model kooperatif tipe TGT. Sedangkan lembar observasi siswa digunakan untuk melihat aktifitas siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar IPA dengan menggunakan model CPS dikolaborasikan dengan

model kooperatif tipe TGT. Observasi dilakukan oleh guru IPA dan rekan sejawat guru.

2. Lembar Tes

Lembar tes yang digunakan untuk menilai ranah kognitif dan kemampuan berpikir ilmiah siswa. Ranah kognitif berbentuk tes tertulis yang dilaksanakan di akhir pembelajaran (*post test*) yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tercapainya tujuan pembelajaran terhadap materi yang telah dipelajari.

3. Lembar Pengamatan Afektif

Lembar pengamatan afektif ini digunakan untuk mengamati sikap siswa dalam proses pembelajaran. Lembar pengamatan afektif ini akan mengamati hal-hal yang berkenaan dengan sikap yang terdiri dari empat aspek, diantaranya aspek menerima, menanggapi, mengelola dan menghayati.

4. Lembar Pengamatan Psikomotor

Lembar pengamatan psikomotor ini digunakan untuk mengamati keterampilan dan kemampuan bertindak siswa. Lembar pengamatan psikomotor ini akan mengamati tiga aspek, yaitu aspek menirukan, artikulasi dan memanipulasi.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dalam beberapa teknik, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan (*Observation*) adalah metode pengumpulan data untuk menyajikan informasi tentang dampak aktivitas pembelajaran terhadap sikap siswa (Winarni, 2012: 160). Pengamatan ini dilaksanakan untuk mengamati aktivitas guru yang diamati melalui lembar observasi guru. Aktivitas siswa yang diamati melalui lembar observasi siswa. Hasil belajar afektif yang diamati melalui lembar pengamatan afektif. Hasil belajar psikomotor yang diamati melalui lembar pengamatan psikomotor.

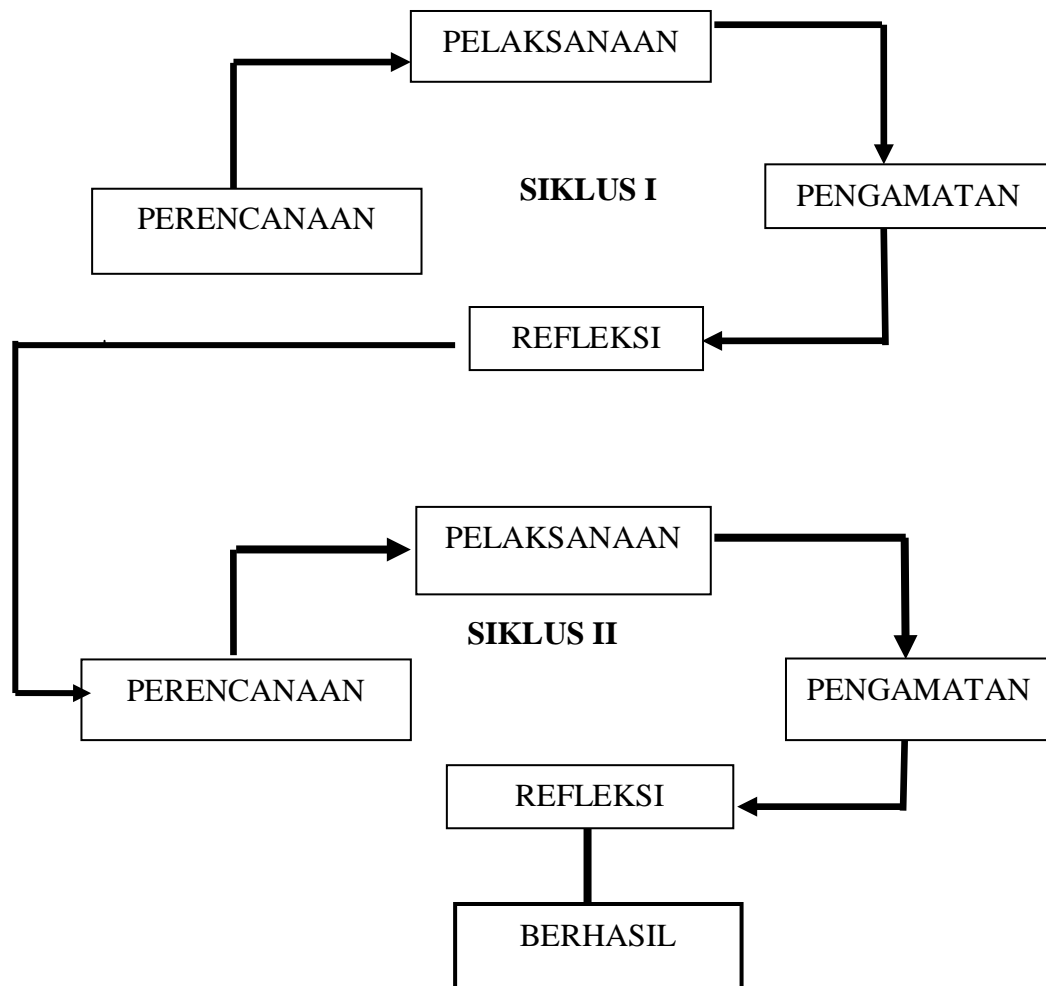
2. Tes

Tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk tes lisan, tulisan, atau perbuatan, (Sudjana, 2006: 35). Tes ini diberikan kepada siswa Kelas Vc SD N 71 Kota Bengkulu dengan tujuan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi. Tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Tes berbetuk uraian dengan berpedoman kepada kisi-kisi tes berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang mencakup aspek C1-C4.

G. Prosedur Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di kelas Vc SDN 71 Kota Bengkulu. Ada empat tahapan penting dari penelitian tindakan ini yang terdiri dari : (1) perencanaan (*planning*);

(2) pelaksanaan tindakan (*action*); (3) pengamatan (*observation*); dan (4) refleksi (*reflection*). Keempat tahap dalam penelitian tindakan kelas tersebut adalah unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun yang kembali ke langkah semula (Arikunto, 2011).



Gambar 3.1 Bagan Tahap-tahap dalam Penelitian Tindakan

1. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini menerapkan pembelajaran model pemecahan masalah melalui CPS dikolaborasikan dengan model kooperatif tipe TGT yakni dengan tahap sebagai berikut. (1) menganalisis standar kompetensi 7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, membuat silabus IPA dengan menggunakan kompetensi dasar 7.4 Mendeskripsikan proses daur air dan kegiatan manusia yang dapat mempengaruhinya, (2) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menerapkan model pemecahan masalah CPS dikolaborasikan dengan model *kooperatif* tipe TGT, (3) menyusun lembar observasi siswa (LOS), lembar observasi guru (LOG), (4) menyusun lembar diskusi siswa daur air serta membuat lembar evaluasi.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan adalah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan dengan menerapkan model pemecahan masalah CPS berkolaborasi dengan model kooperatif tipe TGT. Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

Kegiatan awal

Langkah 1 : Penemuan fakta

- 1) Guru mengkondisikan kelas agar siswa siap untuk mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Guru memberikan apersepsi dengan menampilkan media lalu guru mengaitkan gambar dengan materi yang akan dipelajari misalnya dengan

bertanya: apa yang terjadi dalam gambar? Guru mengaitkan pertanyaan dengan materi pelajaran yang akan dipelajari

3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (Pengajaran, Langkah 1 TGT)

Kegiatan inti

Langkah 2: penemuan masalah

- 4) Guru menampilkan media gambar siklus air dan anak diminta untuk mengamati media gambar tersebut, kemudian guru memberi pertanyaan
- 5) Guru memberikan permasalahan kepada siswa berupa pertanyaan (Pengajaran, Langkah 1 TGT)

Langkah 3 :penemuan gagasan

- 6) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok secara heterogen dengan memperhatikan kemampuan siswa antar kelompok dengan kelompok lain (Belajar tim, langkah 2 TGT)
- 7) Guru membagikan LDS kepada masing-masing kelompok dan Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dan memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi di dalam kelompok untuk menemukan gagasan-gagasan dalam kerja kelompok (Belajar tim, langkah 2 TGT)
- 8) Setiap anggota kelompok menyampaikan tanggapan dan pendapat, melakukan diskusi untuk memecahkan masalah dalam kelompok (Belajar tim, langkah 2 TGT)

Langkah 4: penemuan jawaban

- 9) Siswa di dalam kelompok melakukan analisis dan perbandingan terhadap jawaban setiap anggota kelompok untuk mendapatkan jawaban yang jawaban yang benar untuk memecahkan masalah

Langkah 5: penentuan jawaban

- 10) Siswa mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas, Guru membimbing dan memberi masukan terhadap pendapat anak dan memberikan penyelesaian tentang penyelesaian yang benar (Belajar tim, langkah 2 TGT)
- 11) Guru memberikan game untuk mencari kelompok terbaik (Turnamen, langkah 3 TGT)
- 12) Guru meminta perwakilan kelompok untuk duduk di meja turnamen menyelesaikan pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan materi (Turnamen, langkah 3 TGT)

Kegiatan akhir

- 13) Guru meminta siswa melakukan pengulangan jawaban pemberian poin dan menyimpulkan materi (Rekognisi tim, langkah 4 TGT)
- 14) Memberikan evaluasi hasil belajar secara individu.

Kegiatan penutup

- 15) Guru memberikan penghargaan untuk kelompok terbaik.
- 16) Guru menutup pembelajaran

c. Observasi (*Observation*)

Pada tahap observasi di siklus ini kegiatan yang dilakukan adalah melakukan observasi terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Pengamatan dilakukan oleh guru kelas Vc SDN 71 Kota Bengkulu dan teman sejawat. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh kedua pengamat tersebut

selanjutnya dianalisis kemudian direfleksi oleh peneliti bersama pengamat untuk digunakan dalam mengukur keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilakukan guru.

d. Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis hasil observasi dan hasil tes belajar siswa. Setelah menganalisis hasil observasi dan hasil tes, selanjutnya peneliti melakukan diskusi dengan pengamat (*observer*) untuk mengetahui hal apa saja yang telah tercapai dan kelemahan-kelemahan apa saja yang masih ada pada saat pembelajaran berlangsung. Dari hasil temuan, selanjutnya dijadikan dasar untuk menyusun perbaikan pembelajaran yang akan dilakukan guru pada pembelajaran siklus ke-II.

2. Siklus ke-2

Perlakuan pada siklus II ini merupakan tindak lanjut dari kegiatan pembelajaran pada siklus I yang belum berhasil, yaitu menyusun kembali rencana perbaikan yang dilakukan pada siklus II. Sasarannya adalah untuk memperbaiki aspek-aspek yang dinilai belum berhasil pada siklus I. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus I dilakukan lagi pada siklus II dengan beberapa perbaikan yang mengacu pada hasil refleksi terhadap apa yang dilakukan selama proses pembelajaran.

Tindakan ini digunakan sebagai tolak ukur meningkatkan kemampuan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran CPS dikolaborasikan dengan model kooperatif tipe TGT. Pada tahap ini juga dilakukan pengisian lembar pengamatan dan refleksi. Tujuan pelaksanaan tindakan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan aktivitas dan hasil belajar siswa seperti

yang telah diamati pada siklus I. Adapun kegiatan yang dilakukan pada siklus II ini adalah:

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini menerapkan pembelajaran model pemecahan masalah melalui CPS dikolaborasikan dengan model kooperatif tipe TGT yakni dengan tahap sebagai berikut. (1) menganalisis standar kompetensi 7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, membuat silabus IPA dengan menggunakan kompetensi dasar 7.5 Mendeskripsikan perlunya penghematan air, (2) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menerapkan model pemecahan masalah CPS dikolaborasikan dengan model *kooperatif* tipe TGT, (3) menyusun lembar observasi siswa (LOS), lembar observasi guru (LOG), (4) menyusun lembar diskusi siswa daur air serta membuat lembar evaluasi.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan adalah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan dengan menerapkan model pemecahan masalah CPS berkolaborasi dengan model kooperatif tipe TGT. Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

Kegiatan awal

Langkah 1 : Penemuan fakta

- 1) Guru mengkondisikan kelas agar siswa siap untuk mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Guru memberikan apersepsi dengan menampilkan media gambar Guru mengaitkan pertanyaan dengan materi pelajaran yang akan dipelajari

- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (Pengajaran, Langkah 1 TGT)

Kegiatan inti

Langkah 2: penemuan masalah

- 4) Guru menampilkan media gambar siklus air dan anak diminta untuk mengamati media gambar tersebut, kemudian guru memberi pertanyaan
- 5) Guru memberikan permasalahan kepada siswa berupa pertanyaan (Pengajaran, Langkah 1 TGT)

Langkah 3 :penemuan gagasan

- 6) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok secara heterogen dengan memperhatikan kemampuan siswa antar kelompok dengan kelompok lain (Belajar tim, langkah 2 TGT)
- 7) Guru membagikan LDS kepada masing-masing kelompok dan Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dan memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi di dalam kelompok untuk menemukan gagasan-gagasan dalam kerja kelompok (Belajar tim, langkah 2 TGT)
- 8) Setiap anggota kelompok menyampaikan tanggapan dan pendapat, melakukan diskusi untuk memecahkan masalah dalam kelompok (Belajar tim, langkah 2 TGT)

Langkah 4: penemuan jawaban

- 9) Siswa di dalam kelompok melakukan analisis dan perbandingan terhadap jawaban setiap anggota kelompok untuk mendapatkan jawaban yang jawaban yang benar untuk memecahkan masalah

Langkah 5: penentuan jawaban

10) Siswa mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas, Guru membimbing dan memberi masukan terhadap pendapat anak dan memberikan penyelesaian tentang penyelesaian yang benar (Belajar tim, langkah 2 TGT)

11) Guru memberikan game untuk mencari kelompok terbaik (Turnamen, langkah 3 TGT)

12) Guru meminta perwakilan kelompok untuk duduk di meja turnamen menyelesaikan pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan materi (Turnamen, langkah 3 TGT)

Kegiatan akhir

13) Guru meminta siswa melakukan pengulangan jawaban pemberian poin dan menyimpulkan materi (Rekognisi tim, langkah 4 TGT)

14) Memberikan evaluasi hasil belajar secara individu.

Kegiatan penutup

15) Guru memberikan penghargaan untuk kelompok terbaik.

16) Guru menutup pembelajaran

H. Teknik Analisis Data

1. Data Observasi

Untuk menganalisis data observasi dilakukan secara deskriptif dengan menghitung rata-rata skor pengamat. Data yang diperoleh tersebut digunakan untuk merefleksi tindakan yang telah dilakukan dan diolah secara deskriptif dengan menghitung :

1. Rata-rata Skor =
$$\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Observer}}$$
2. Skor Tertinggi = aspek yang diamati x Skor Tertinggi Tiap Butir
3. Skor Terendah = aspek yang diamati x Skor Terendah Tiap Butir
4. Selisih Skor = Skor Tertinggi – Skor Terendah
5. Kisaran Nilai Untuk Tiap Kriteria =
$$\frac{\text{Selisih Skor}}{\text{Jumlah Kriteria Penilaian}}$$

(Sudjana, 2006: 132)

a) Lembar Observasi Guru

Pada lembar observasi aktivitas guru terdapat 16 butir aspek dan pengukuran skala penilaian pada proses observasi guru yaitu antara 1 sampai 3. Dengan menggunakan rumus di atas akan di dapat hasil sebagai berikut:

- 1) Skor tertinggi yaitu 48
- 2) Skor terendah yaitu 16
- 3) Selisih skor yaitu 32
- 4) Kisaran nilai untuk tiap kriteria 10,6 dibulatkan menjadi 11

Tabel 3.1 Interval Kategori Penilaian Aktivitas Guru

No	Rentang Nilai	Interpretasi Penilaian
1	16 – 26	Kurang
2	27 – 37	Cukup
3	38 – 48	Baik

b) Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Pada lembar observasi aktivitas siswa terdapat 16 butir aspek dan pengukuran skala penilaian pada proses observasi guru yaitu antara 1 sampai 3.

Dengan menggunakan rumus di atas akan didapat hasil sebagai berikut :

- 1) Skor tertinggi yaitu 48
- 2) Skor terendah yaitu 16
- 3) Selisih skor yaitu 32
- 4) Kisaran nilai untuk tiap kriteria 10,6 dibulatkan menjadi 11

Tabel 3.2 Interval Kategori Penilaian Aktivitas Siswa

No	Rentang Nilai	Interpretasi Penilaian
1	16 – 26	Kurang
2	27 – 37	Cukup
3	38 – 48	Baik

2. Data Tes

Hasil belajar terdiri dari tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Aspek kognitif diperoleh dari nilai post test yang dihitung dengan rumus :

a) Nilai rata-rata kelas

$$\text{Rata-rata nilai } \bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata nilai

$\sum X$ = jumlah nilai

N = Jumlah siswa

(Sudjana, 2006: 109)

b) Daya serap Klasikal

$$Ds = \frac{Ns}{S} \times 100 \%$$

Keterangan:

Ds = Daya serap siswa

Ns = Jumlah nilai siswa

S = Jumlah siswa

c) Persentase Ketuntasan Belajar

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

KB= ketuntasan belajar klasikal.

NS = Jumlah siswa yang mendapat nilai 6,7 keatas (KKM sekolah)

N = Jumlah seluruh siswa

3. Hasil belajar Aspek Afektif

Lembar pengamatan Afektif terdiri dari 4 aspek yakni menerima, menanggapi, mengelola, dan menghayati. Pengamatan ini dilaksanakan selama proses pembelajaran yang disertai dengan descriptor dari setiap aspek dengan jumlah kriteria penilaian 1-3. Skor pengamatan afektif dihitung berdasarkan rumus sebagai berikut

$$PA = \frac{NA}{N} \times 100\%$$

PA = presentase aspek afektif

NA = jumlah siswa yang mencapai kategori aspek afektif disetiap siklus

N = jumlah seluruh siswa

(Winarni, *dkk*, 2011)

4. Hasil belajar Aspek Psikomotor

Jumlah seluruh aspek observasi psikomotor ada 3 aspek yang mencakup (memanipulasi, menirukan, artikulasi) dengan jumlah Kriteria penilaian 1-3.

$$PP = \frac{NP}{N} \times 100\%$$

PP= presentase aspek psikomotor.

NP = jumlah siswa yang mencapai kategori sangat terampil (ST) pada setiap aspek.

N = jumlah seluruh siswa

(Winarni, *dkk*, 2011)

I. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan proses belajar dengan penerapan model pembelajaran pemecahan masalah CPS dikolaborasikan dengan model kooperatif TGT adalah sebagai berikut :

1. Aktivitas guru dikatakan baik apabila berada pada rentang nilai 38- 48.
2. Aktivitas belajar siswa dikatakan baik apabila berada pada rentang nilai 38-48.
3. Indikator kesuksesan ranah kognitif:
 - a) Jika nilai rata-rata kelas minimal $\geq 6,7$
 - b) Jika ketuntasan belajar klasikal minimal 75%. (Depdiknas 2007)

4. Ranah afektif, persentase siswa yang mencapai kategori baik pada setiap aspek afektif meningkat pada siklus selanjutnya.
5. Ranah psikomotor, persentase jumlah siswa yang mencapai kategori Sangat terampil pada setiap aspek psikomotor meningkat pada siklus selanjutnya.