

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR
SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI
STRATEGI *LEARNING WITH QUIZ TEAM*
(PTK Pembelajaran Matematika di Kelas VIIA
SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan)**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memenuhi Derajat Sarjana S-1
Pendidikan Matematika



Diajukan Oleh:

YULIANA ITASARI

A410 090 109

**PROGRAM STUDI MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2013**



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

Jl. A. Yani Tromol Pos I, Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417, 719483
Fax. 715448 Surakarta 57102

SURAT PERSETUJUAN ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini pembimbing skripsi/ tugas akhir :

Pembimbing : Drs. Ariyanto, M.Pd

NIP : 131 409 786

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan sekripsi (tugas akhir) dari mahasiswa :

Nama : Yuliana Itasari

NIM : A 410 090 109

Program Studi : Pendidikan Matematika

Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI STRATEGI *LEARNING WITH QUIZ TEAM* (PTK Pembelajaran Matematika di Kelas VIIA SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan)**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, Juni 2013

Pembimbing,

(Drs. Arivanto, M. Pd)

NIP : 131409786

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Bismillahirrahmanirrohim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Yuliana Itasari

NIM : A 410 090 109

Fakultas/ Jurusan : FKIP/ Pendidikan Matematika

Jenis : Naskah Publikasi

Judul : **UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI STRATEGI *LEARNING WITH QUIZ TEAM* (PTK Pembelajaran Matematika di Kelas VIIA SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan)**

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

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

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

Surakarta, Juni 2013

Yang Menyerahkan



Yuliana Itasari

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR
SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI
STRATEGI *LEARNING WITH QUIZ TEAM*
(PTK Pembelajaran Matematika di Kelas VIIA
SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan)**

**Oleh : Yuliana Itasari
A410090109**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui strategi Learning with Quiz Team. Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan metode alur yaitu data analisis sejak tindakan pembelajaran dilaksanakan dan dikembangkan selama proses pembelajaran. Beberapa hal yang dapat disimpulkan dari penelitian tindakan kelas ini antara lain : 1) Adanya peningkatan siswa yang mampu menyampaikan materi dengan baik dalam diskusi, meningkat dari 13,63% menjadi 36,36%. 2) Adanya peningkatan siswa yang percaya diri dalam mengerjakan tugas, meningkat dari 18,18% menjadi 45,45%. 3) Adanya peningkatan siswa mengajukan dan menjawab pertanyaan tanpa disuruh oleh guru, meningkat dari 22,72% menjadi 50,00%. 4) Adanya peningkatan siswa yang tuntas, meningkat dari 45,45% menjadi 86,36%.

Kata kunci : Kreativitas, Hasil Belajar, Pembelajaran Matematika, Learning with Quiz Team

PENDAHULUAN

Daya kreativitas dalam pembelajaran sangatlah penting seperti yang diterangkan pada Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 8 Ayat (2) bahwa “Warga negara yang memiliki kemampuan dan kecerdasan luas biasa berhak memperoleh perhatian khusus. Keberhasilan pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar dapat juga diamati dari daya kreativitas siswa. Daya kreatifitas dalam proses pembelajaran merupakan hasil yang ingin dicapai oleh siswa atau seseorang setelah melakukan kegiatan belajar, siswa berusaha mendapatkan hasil belajar yang terbaik untuk mencapai prestasi yang baik pula. Hasil belajar siswa

tidak hanya dilihat dari nilai akademis disekolah tetapi juga dilihat dari perubahan-perubahan dalam diri siswa tersebut, karena dalam kegiatan belajar mengajar siswa mengalami proses belajar mengajarnya sebagai proses perubahan yang terjadi dalam diri siswa akibat pengalaman yang diperoleh siswa saat berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pengamatan awal , daya kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan yang berjumlah 22 orang (laki-laki sebanyak 12 orang dan perempuan sebanyak 10 orang) sangat bervariasi dan terdapat beberapa hasil belajar matematika siswa yang kurang memuaskan. Seperti data yang diperoleh yaitu siswa yang mempunyai daya kreatifitas tinggi hanya 13,63% atau 3 orang siswa serta hasil belajar siswa yang mencapai KKM hanya 45,45 % atau 10 orang siswa.

Akar penyebab dari permasalahan kreativitas dan hasil belajar siswa tersebut yaitu bisa bersumber dari berbagai faktor. Faktor-faktor yang menyebabkan kreativitas dan hasil belajar matematika di SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan kelas VII tahun 2012/ 2013 sangat bervariasi antara lain adalah faktor dari guru, alat atau media pembelaran, dan metode yang digunakan dan lingkungan.

Berdasarkan beberapa faktor tersebut, faktor dominan berasal dari guru terutama dalam strategi pembelajaran. Untuk mengatasinya, guru diharapkan dapat menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi, kemampuan siswa , keadaan ruang kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Misalnya dengan strategi *Learning With Quis Team*. Strategi *Learning With Quis Team* dapat membantu siswa untuk menciptakan daya kreativitas sehingga berpengaruh pada hasil belajar, sedangkan strategi *Learning With Quis Team* mendorong siswa untuk berpikir secara ilmiah, praktis, intuitif dan bekerja atas dasar inisiatif sendiri. Pemilihan dan penggunaan strategi pembelajaran harus dibuat sesuai materi sehingga siswa dapat menerima pembelajaran dengan mudah, proses pembelajaran akan menarik jika guru dapat menciptakan strategi pembelajaran yang tepat.

Dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi *Learning With Quis Team* siswa dituntut untuk aktif dan kreatif, di dalam strategi *Learning With Quis Team* siswa dibagi menjadi tiga kelompok, setiap siswa dalam kelompok bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, dan tim lain menggunakan waktu untuk memeriksa catatan.

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika siswa kelas VII semester genap pokok bahasan persegi dan persegi panjang. Secara khusus penelitian ini mempunyai 2 tujuan, yaitu: (1) Meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa kelas VII semester genap pokok bahasan persegi dan persegi panjang. dengan strategi *Learning With Quis Team* dan (2) Meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII semester genap pokok bahasan persegi dan persegi panjang. dengan strategi *Learning With Quis Team*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Hopkins dalam Utama (2010: 15) PTK adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan. Penelitian tindakan kelas bercirikan perbaikan terus menerus terhadap praktek-praktek pembelajaran sehingga peneliti merasa proses pembelajaran mengalami peningkatan menjadi lebih baik. Proses PTK, dialog awal, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan monitoring, refleksi, penyimpulan hasil, secara siklus dilakukan 2 putaran. Waktu penelitian dilakukan selama 6 bulan, yaitu mulai bulan Februari 2013 hingga Juli 2013. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, Sumber datanya ialah peneliti yang melakukan penelitian tindakan dan siswa yang menerima tindakannya, sedangkan data sekunder berupa data dokumentasi. Pengambilan data dilakukan dengan observasi, catatan lapangan, dokumentasi dan tes.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal pada siswa kelas VIIA SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan terlihat bahwa guru kurang begitu kreatif dalam menggunakan strategi pembelajaran. Guru dalam mengajar masih menggunakan strategi pembelajaran yang konvensional serta metode yang digunakan kurang bervariasi, hanya berpusat pada guru dan guru kurang mendorong siswa untuk bertanya, kurang memberikan motivasi untuk aktif dan bekerjasama dalam kelompok, serta pembagian waktu dalam pembelajaran juga kurang efektif.

Pembelajaran yang dilaksanakan tersebut dapat berdampak pada rendahnya kreativitas dan hasil belajar matematika. Berdasarkan hal tersebut, guru menerapkan strategi pembelajaran *Learning with Quis Team* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Pada tindakan siklus I, siswa dibagi menjadi 3 kelompok yang masing – masing kelompok beranggotakan 7-8 siswa dan pembagian kelompok dilakukan oleh guru. Pada tindakan siklus I, strategi pembelajaran dan anggota kelompok yang digunakan sama dengan sebelumnya yaitu *Learning with Quis Team*. Penerapan strategi pembelajaran *Learning with Quis Team* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika siswa. Dari uraian tersebut, maka guru harus dapat memilih dan menggunakan strategi pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada para siswanya, agar para siswanya dapat mengetahui dan paham akan materi yang diberikan oleh gurunya.

Penerapan strategi pembelajaran *Learning with Quis Team* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya indikator- indikator kreativitas dan hasil belajar matematika siswa dalam penelitian ini. Kreativitas dan hasil belajar matematika siswa diamati dari empat indikator, yaitu (1) kemampuan siswa dalam menerangkan materi dengan baik dalam diskusi, (2) siswa yang percaya diri dalam mengerjakan soal, (3) Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan tanpa disuruh oleh guru dan (4) siswa yang tuntas dengan nilai lebih dari sama

dengan 75. Peningkatan dari tiap indicator tersebut dapat diuraikan secara singkat dibawah ini.

Hasil analisis data dari 22 siswa kelas VIIA SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan, pada kondisi awal terlihat bahwa siswa yang mampu menyampaikan materi dengan baik dalam diskusi hanya sebanyak 3 siswa atau 13,63%, kemudian pada putaran I ada 6 siswa atau 27,27 % dan pada putaran II ada 8 siswa atau 36,36%.

Kondisi awal menunjukkan siswa yang mempunyai percaya diri dalam mengerjakan soal hanya sebanyak 4 siswa atau 18,18%, kemudian pada putaran I ada 7 siswa atau 31,82 % dan pada putaran II ada 10 siswa atau 45,45%.

Pada kondisi awal menunjukkan bahwa siswa yang berani menjawab pertanyaan dengan baik dalam pembelajaran ataupun mengerjakan soal tanpa harus ditunjuk oleh guru hanya sebanyak 5 siswa atau 22,72%, pada putaran I menjadi 8 siswa atau 36,36 % dan putaran II menjadi 11 siswa atau 50%.

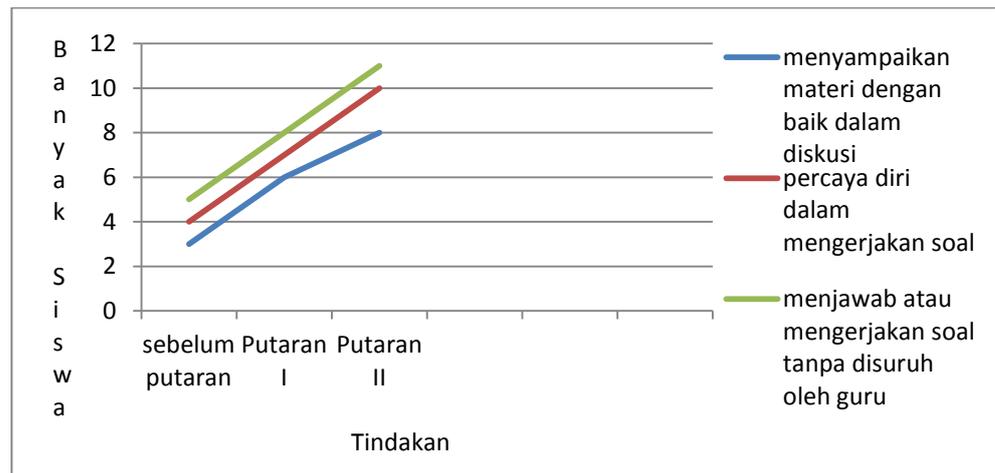
Kondisi awal menunjukkan siswa yang tuntas dengan nilai lebih dari sama dengan 75 ada 10 siswa atau 45,45%, lalu pada putaran I sebanyak 16 siswa 72,72% atau dan pada putaran II menjadi 19 siswa atau 86,36%.

Tabel 1

Data hasil Kreativitas siswa kelas VIIA

No	Indikator Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa	Sebelum Penelitian	Sesudah Penelitian			
			Putaran I		Putaran II	
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
1.	menyampaikan materi dengan baik dalam diskusi	3 siswa (13,63%)	5 siswa 22,72%	6 siswa 27,27%	7 siswa 31,82%	8 siswa 36,36%
2.	percaya diri dalam mengerjakan soal	4 siswa 18,18%	6 siswa 27,27%	7 siswa 31,82%	8 siswa 36,36%	10 siswa 45,45%
3.	berani menjawab pertanyaan dengan baik dalam pembelajaran	5 siswa 22,72%	7 siswa 31,82%	8 siswa 36,36%	9 siswa 40,91%	11 siswa 50%

Sumber : Hasil Analisis Data



Gambar 4.1 grafik peningkatan kreativitas kelas VIIA SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan dengan strategi *Learning with Quis Team*

Kreativitas menurut Moreno dalam Slameto (2010) yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi dirinya sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, misalnya seorang siswa menciptakan untuk dirinya sendiri suatu hubungan baru dengan siswa/ orang lain.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar matematika siswa mengalami peningkatan. Hal ini berdampak pada meningkatnya hasil belajar matematika siswa. Hasil belajar matematika siswa dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tuntas dengan nilai lebih dari atau sama dengan KKM. Peningkatan tersebut dapat diuraikan secara singkat di bawah.

Pada kondisi awal menunjukkan siswa yang tuntas dengan nilai lebih dari sama dengan 75 ada 10 siswa atau 45,45%, lalu pada putaran I sebanyak 16 siswa 72,72% atau dan pada putaran II menjadi 19 siswa atau 86,36%.

Tabel 2

Data Hasil Belajar Siswa Kelas VIIA

No	Indikator Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa	Sebelum Penelitian	Sesudah Penelitian			
			Putaran I		Putaran II	
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
1.	Tuntas dengan nilai lebih dari sama dengan 75	10 siswa 45,45%	15 siswa 68,18%	16 siswa 72,72%	18 siswa 81,82%	19 siswa 86,36%

Sumber : Hasil Analisis Data



Gambar 4.1 grafik peningkatan hasil belajar kelas VIIA SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan dengan strategi *Learning with Quis Team*

Hasil belajar menurut Arikunto dalam Marsudi (2011:48) adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dan merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan sudah diterima siswa Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan.

Simpulan

Proses pembelajaran matematika dengan strategi *Learning with Quis Team* dilakukan dalam beberapa langkah, antara lain: (1) Pilihlah topic yang dapat disampaikan dalam tiga segmen, (2) siswa dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok A, kelompok B, dan kelompok C, (3) setiap kelompok berdiskusi untuk menyiapkan kuis yang berjawaban singkat dan tidak memerlukan waktu yang banyak untuk presentasi, (4) setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi yang dibatasi waktu presentasi maksimal 10 Menit, (5) setelah presentasi, minta kelompok A untuk menyiapkan pertanyaan- pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka, (6) kelompok A sebagai pemimpin awal kuis menguji anggota Kelompok B. Jika kelompok B tidak bisa menjawab, maka kelompok C diberi kesempatan untuk menjawabnya, (7) kelompok A memberikan pertanyaan kepada kelompok C, bila kelompok C tidak bisa menjawab, lemparkan kepada kelompok B, (8) bila Tanya jawab ini selesai, lanjutkan ke segmen yang kedua, dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya. Lakukan seperti proses untuk kelompok A, (9) setelah kelompok B selesai dengan pertanyaannya, lanjutkan ke segmen yang ketiga, dan kemudian tunjuk kelompok C sebagai penanya, dan (10) akhiri pembelajaran dengan menyimpulkan Tanya jawab dan jelaskan bila ada pemahaman pesertra didik yang keliru.

Proses pembelajaran matematika dengan strategi *Learning with Quis Team* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Peningkatan kreativitas belajar siswa yaitu (1) siswa yang mampu menyampaikan materi dengan baik dalam diskusi pada kondisi awal terlihat hanya sebanyak 3 siswa atau 13, 63%, kemudian pada putaran I ada 6 siswa atau 27,27 % dan pada putaran II ada 8 siswa atau 36, 36%, (2) siswa yang mempunyai percaya diri dalam mengerjakan soal pada kondisi awal hanya sebanyak 4 siswa atau 18,18%, kemudian pada putaran I ada 7 siswa atau 31,82 % dan pada putaran II ada 10 siswa atau 45,45%, (3) siswa yang berani menjawab pertanyaan dengan baik dalam pembelajaran ataupun mengerjakan soal tanpa harus ditunjuk oleh guru pada kondisi awal hanya

sebanyak 5 siswa atau 22,72%, pada putaran I menjadi 8 siswa atau 36,36% dan putaran II menjadi 11 siswa atau 50%.

Peningkatan kreativitas belajar siswa mengakibatkan peningkatan hasil belajar matematika siswa. Peningkatan hasil belajar matematika siswa yaitu siswa yang tuntas dengan nilai lebih dari sama dengan 75 pada kondisi awal ada 10 siswa atau 45,45%, lalu pada putaran I sebanyak 16 siswa 72,72% atau dan pada putaran II menjadi 19 siswa atau 86,36%.

Daftar Pustaka

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Agung, Arlina. 2012. *Peningkatan Kreativitas dan Prestasi Belajar Siswa dengan Project Based Learning*. (Skripsi S-1 Progdi Matematika). Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hopkins, David. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jihat, Asep. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Mukti Presindo.
- Maryadi dkk. 2011. *Pedoman Penulisan Skripsi. FKIP*. Surakarta: Badan penerbit-FKIP.
- Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwoto. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Sutama. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Surya Offset.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani.