

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

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.

Mata pelajaran matematika kurang diminati oleh sebagian siswa SMP khususnya di SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan. Mereka menganggap bahwa matematika pelajaran yang sangat susah . Kadang juga ada siswa yang asyik berbicara dengan temannya ketika guru sedang menyampaikan materi

pelajaran serta melakukan aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan materi pelajaran. Keadaan kelas yang seperti ini dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap pelajaran dan juga hasil belajar juga dapat menurun. Oleh sebab itu, siswa memerlukan bimbingan dan perhatian dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan awal, kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VIIA 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 dari berbagai indikator yang diperoleh yaitu 1) siswa yang mampu menyampaikan materi dengan baik dalam diskusi, hanya 3 orang atau 13,63%, 2) siswa yang percaya diri dalam mengerjakan tugas hanya 4 siswa atau 18,18%, 3) siswa mengajukan atau menjawab pertanyaan tanpa disuruh oleh guru hanya 5 orang atau 22,72% dan 4) siswa yang tuntas hanya 10 orang atau 45,45% .

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 VIIA tahun ajaran 2012/ 2013 sangat bervariasi antara lain adalah faktor dari guru, alat atau media pembelajaran, metode yang digunakan dan lingkungan yang mempengaruhinya.

Menurut Penelitian yang dilakukan oleh Getzel dan Jackson (1962), guru lebih menyukai siswa dengan kecerdasan tinggi daripada siswa yang

kreatif, jika kepada guru ditanyakan siswa manakah yang lebih disenangi di dalam kelas. Untuk mengatasi hal tersebut maka sebaiknya guru disamping memperhatikan siswa yang mempunyai kecerdasan tinggi juga harus lebih memperhatikan pada pengembangan daya kreativitas siswa supaya kelak mereka mampu memenuhi kebutuhan pribadi dan masyarakat.

Faktor penggunaan metode pembelajaran yang kurang sesuai dan menarik dalam menyampaikan materi, serta alat dan media media pembelajaran yang kurang memadai dalam ruang kelas. Biasanya guru saat menyampaikan materi hanya menggunakan papan tulis atau *white board*, kadang juga guru hanya memberikan jawaban kepada siswa karena ingin mengejar materi. Siswa hanya mendengar dan mencatat jawaban dari guru tanpa mengetahui atau faham bagaimana jawaban dari soal tersebut bisa didapatkan, padahal pemahaman siswa sangat bergantung pada kepiawaian guru dalam menyampaikan suatu materi, sehingga mereka tidak jenuh, bosan serta mereka tidak memahami materi pelajaran.

Selain guru, faktor penggunaan metode dan strategi yang tepat, faktor lingkungan seperti keluarga dan sekolah juga mempunyai pengaruh dalam meningkatkan daya kreativitas siswa. Kedua lingkungan ini dapat berfungsi sebagai *pendorong (press)* dalam pengembangan kreativitas anak, seperti yang ditekankan oleh Parnes dalam Utami Munandar (2004:11), kita menerima begitu banyak *cecokan* dalam arti instruksi bagaimana melakukan sesuatu di sekolah, dirumah dan di dalam pekerjaan, sehingga kebanyakan dari kita kehilangan hampir setiap kesempatan untuk kreatif. Sebenarnya banyak orang

memiliki kekreatifan, tetapi lingkungan gagal untuk dapat mengembangkannya. Berhubung kreativitas adalah bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap individu, maka daya kreativitas tersebut dapat dikembangkan melalui pendidikan yang sesuai.

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.

Dalam hal kegiatan belajar, segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri baik

secara rohani maupun teknis. Tanpa ada kreativitas, proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar. Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dipilih judul ” **UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI STRATEGI *LEARNING WITH QUISTeam* (PTK Pembelajaran Matematika di Kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Karangpandan)** “.

B. Perumusan Masalah

- a. Apakah Strategi *Learning with Quis Team* dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa kelas VIIA semester genap tahun ajaran 2012/2013 pada pokok bahasan persegi dan persegi panjang.
- b. Apakah Strategi *Learning with Quis Team* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIIA semester genap tahun ajaran 2012/2013 pada pokok bahasan persegi dan persegi panjang.

C. Tujuan penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah

1. Tujuan Umum
 - a. Meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa kelas VIIA semester genap tahun ajaran 2012/2013 pokok bahasan persegi dan persegi panjang.

- b. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIA semester genap tahun ajaran 2012/2013 pokok bahasan persegi dan persegi panjang.
2. Tujuan Khusus
 - a. Meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa kelas VIIA semester genap tahun ajaran 2012/2013 pokok bahasan persegi dan persegi panjang dengan strategi *Learning with Quis Team*.
 - b. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIA semester genap tahun ajaran 2012/2013 persegi dan persegi panjang dengan strategi *Learning with Quis Team*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi dunia pendidikan Manfaat yang penulis harapkan yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan sumbangan manfaat untuk ilmu pengetahuan tentang peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui strategi *Learning with Quis Team*

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga mempunyai manfaat praktis yaitu :

- a. Bagi siswa, agar siswa yang mengalami kesulitan belajar terutama dalam mata pelajaran matematika dapat terbantu. Siswa yang belum paham mengenai konsep- konsep materi yang disampaikan diharapkan

akan lebih menguasai materi dan meningkatkan kreatifitas siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

- b. Bagi guru, agar guru dapat memilih metode-metode pembelajaran di kelas secara tepat sehingga terjadi perbaikan dan peningkatan kreativitas siswa.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan strategi pembelajaran matematika di sekolah.
- d. Bagi peneliti selanjutnya sebagai informasi dan bahan pertimbangan bagi penelitian yang memiliki objek permasalahan sejenis.

E. Definisi Istilah

1. Kreativitas Matematika

Kreativitas yaitu kemampuan menemukan penyelesaian yang baru dan asli, bermanfaat, variatif dan inovatif. Kreativitas bisa bersumber untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi.

Dalam penelitian ini indikator kreativitas adalah :

- 1) Kemampuan siswa dalam menerangkan materi dengan baik dalam diskusi.
- 2) Siswa yang percaya diri dalam mengerjakan soal.
- 3) Kemampuan siswa dalam mengajukan atau menjawab pertanyaan tanpa disuruh oleh guru.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah usaha seorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang diterima setelah belajar, adapun hasilnya dapat berupa angka, huruf maupun tindakan dan wujud kongkritnya.

3. Strategi *Learning with Quis Team*

Strategi *Learning With Quis team* adalah suatu kegiatan dalam pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dengan cara memberikan quis pada sekelompok siswa untuk mencapai salah satu tujuan pembelajaran.

Langkah- langkah metode pembelajaran *Learning with Quis Team* adalah sebagai berikut :

- a. Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga segmen.
- b. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok A, kelompok B, dan kelompok C .
- c. Setiap kelompok berdiskusi untuk menyiapkan kuis yang berjawaban singkat dan tidak memerlukan waktu yang banyak untuk presentasi.
- d. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi yang dibatasi waktu presentasi maksimal 10 menit.
- e. 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.

- f. Kelompok A sebagai pemimpin awal quis menguji anggota Kelompok B. Jika kelompok B tidak bisa menjawab, maka kelompok C diberi kesempatan untuk menjawabnya.
- g. Kelompok B memberikan pertanyaan kepada kelompok C, bila kelompok C tidak bisa menjawab, lemparkan kepada kelompok A.
- h. Lakukan seperti proses tersebut hingga selesai.
- i. Akhiri pembelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan bila ada pemahaman peserta didik yang keliru.