

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA MELALUI MEDIA INTERAKTIF BERBASIS KOMIK  
(PTK Di Kelas IV SD Negeri 1 Kuripan Purwodadi )**

**SKRIPSI**

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



Disusun oleh:

**LULUK KHOIRUL KHASANAH**  
**A 410 040 064**

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

**2009**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu semakin pesat. Hal ini harus didukung dengan adanya peningkatan dalam pelaksanaan pendidikan, baik pendidikan nonformal (masyarakat), pendidikan formal (sekolah) maupun pendidikan informal (keluarga). Terutama pendidikan formal yang memberikan kontribusi yang cukup besar pada seseorang, dalam hal kemampuan akademis, sehingga berbagai upaya meningkatkan baik kualitas maupun kuantitas pendidikan sangat diperlukan.

Kalangan dunia pendidikan menyadari bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan berpartisipasi, siswa akan mengalami, menghayati, dan menarik dirinya untuk mempelajari suatu pelajaran.

Kegiatan pembelajaran di sekolah akan berlangsung dengan baik apabila ada komunikasi timbal balik antara guru dengan siswa. Oleh karena itu, siswa dituntut untuk bersikap kreatif, inovatif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan sehingga pesan yang disampaikan dalam bentuk materi pelajaran dapat diterima oleh siswa. Setiap siswa harus dapat memanfaatkan ilmu yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu setiap pelajaran harus dikaitkan dengan manfaatnya dalam lingkungan sosial masyarakat. Sikap kreatif dan inovatif terwujud dengan menempatkan siswa

sebagai subyek pendidikan. Peran guru adalah sebagai fasilitator dan bukan sumber utama pembelajaran.

Untuk menumbuhkan sikap kreatif, dan inovatif dari siswa tidaklah mudah. Fakta yang terjadi adalah Guru dianggap sebagai sumber belajar yang paling benar, sedangkan posisi siswa sebagai pendengar ceramah Guru. Akibatnya proses belajar mengajar cenderung membosankan dan menjadikan siswa malas belajar. Sikap anak didik yang pasif tersebut tidak hanya terjadi pada mata pelajaran tertentu saja, tetapi pada hampir semua mata pelajaran termasuk matematika.

Russeffendi (1991:208) mengemukakan bahwa kegunaan matematika itu besar baik sebagai ilmu pengetahuan, sebagai alat, maupun sebagai pembentuk sikap yang diharapkan. Matematika itu memegang peranan penting dalam pendidikan masyarakat baik sebagai objek langsung (fakta, ketrampilan, konsep, prinsipel) maupun objek tak langsung (bersikap kritis, logis, tekun mampu memecahkan masalah, dan lain-lain)

Berdasarkan penjelasan diatas dengan adanya pelajaran matematika pada semua jenjang pendidikan diharapkan siswa yang mempelajari matematika memiliki ciri-ciri karakteristik matematika seperti berpikir logis, kritis, praktis, berpikir positif dan berjiwa kreatif. Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran matematika dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman dan penguasaan materi serta prestasi belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun dalam

kenyataannya dapat dilihat bahwa prestasi belajar matematika yang dicapai siswa masih rendah.

Rendahnya prestasi belajar matematika juga disebabkan karena kreativitas dalam pembelajaran masih sangat rendah. Kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika belum nampak terutama kreaativitas dalam mengerjakan soal-soal latihan yang masih sangat kurang, begitu juga masih banyaknya siswa yang jarang mengajukan pertanyaan walaupun guru sering meminta agar siswa bertanya jika ada hal yang kurang paham serta keberanian siswa untuk maju mengerjakan soal di depan kelas juga masih belum nampak. Padahal kreativitas siswa merupakan kondisi awal yang mendahului kesiapan dalam belajar. Tanpa adanya kesiapan belajar proses belajar mengajar tidak akan terjadi. Kreativitas merupakan faktor utama dalam pembelajaran matematika. Selain itu rendahnya prestasi belajar dapat juga dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang tidak sesuai atau kurang tepat sehingga siswa tidak dapat dengan mudah memahami dan menguasai materi yang disampaikan.

Untuk mengantisipasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan, maka perlu dicarikan formula pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika. Para guru terus berusaha untuk menyusun dan menerapkan berbagai model yang variasi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar matematika. Salah satunya dengan menerapkan media interaktif berbasis komik diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar matematika.

Media interaktif berbasis komik merupakan suatu bahan materi pelajaran yang ditulis atau disusun secara sistematis dalam bentuk pertanyaan dan jawaban (penjelasan) dengan bahasa yang ringan dan santai disertai gambar, karena didalam komik memuat hal-hal yang perlu diketahui siswa dan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang harus dipecahkan oleh siswa.

Fenomena yang tampak dikalangan siswa adalah kejenuhan dan malas membaca buku pelajaran karena kurang menariknya penyajian materi yang ditulis dalam buku. Berbeda jika siswa diberikan buku bacaan yang bergambar dan berwarna seperti komik bentuknya yang menarik membuat siswa cenderung lebih suka membaca media hiburan, karena melalui media interaktif berbasis komik siswa dapat belajar sambil bermain. Misalnya: kreatif dalam mengemukakan ide, menjawab pertanyaan, dan mengerjakan latihan soal. Dalam pembelajaran matematika melalui komik diharapkan siswa benar-benar kreatif dan mandiri sehingga dapat menyerap dan mengingat lebih lama terhadap apa yang dipelajarinya. Dengan Media Interaktif Berbasis Komik siswa akhirnya menemukan banyak hal menarik dalam mempelajari matematika. Hal ini dapat membuat siswa tertarik untuk kreatif dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar matematika.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk meneliti tentang Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Media Interaktif Berbasis Komik.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dikemukakan rumusan permasalahan yang diangkat penulis adalah:

“ Adakah peningkatan kreativitas siswa kelas IV SD setelah dilakukan pembelajaran matematika melalui media interaktif berbasis komik mencapai 65% pada subpokok bahasan Luas dan Keliling Persegi Panjang?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SD melalui media interaktif berbasis komik.

Kreativitas siswa diamati dari indikator – indikator sebagai berikut :

1. Kreativitas siswa dalam memberikan jawaban atas pertanyaan dari Guru atau siswa lain
2. Mengemukakan ide atau gagasan
3. Kreativitas siswa dalam bertanya
4. Mengerjakan soal-soal latihan di depan kelas

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Secara Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika utamanya pada peningkatan kreativitas siswa.

Secara khusus penelitian ini memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran matematika yang mulai bergeser ke pembelajaran yang mementingkan prosesnya, karena dalam proses pembelajaran disarankan untuk menggunakan paradigma belajar yang menunjukkan pada proses untuk mencapai hasil.

##### 2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk guru matematika dan siswa. Bagi guru matematika dapat digunakan sebagai masukan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman materi pelajaran matematika, dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar matematika, serta dapat meningkatkan kemampuan matematikanya.