

**UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY INQUIRY TYPE*
PICTORIAL RIDDLE POKOK BAHASAN KUBUS DAN BALOK
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII SMP Al-Islam Mijen Demak)**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Guna mencapai derajat sarjana S-1

Pendidikan Matematika



Disusun Oleh:

KIFAYATUL HIKMAH

A 410 050 093

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

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pembangunan nasional sebagaimana tercantum dalam GBHN adalah pembangunan manusia seutuhnya dan pembangunan manusia seluruhnya. Hal ini berarti bahwa pembangunan tidak hanya mengejar kepuasan lahiriah saja seperti sandang, pangan, papan, dan kesehatan saja ataupun mengejar kepuasan batiniah seperti pendidikan, rasa aman, bebas, mengeluarkan pendapat yang bertanggung jawab dan rasa keadilan saja, melainkan antara pembangunan lahiriah dan batiniah tersebut haruslah berjalan seiring serasi.

Dalam mewujudkan tujuan pembangunan nasional tersebut, maka sudah barang tentu sangat diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam hal ini pendidikan merupakan salah satu sarana untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas tersebut. Pendidikan sangat penting dalam kehidupan, baik dalam kehidupan seseorang, keluarga, maupun bangsa dan negara. Maju mundurnya suatu bangsa sangat bergantung terhadap maju mundurnya pendidikan bangsa tersebut.

Dalam Undang–Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional dikatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan kata

lain pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas manusia. Oleh karena itu proses pendidikan akan berusaha mengembangkan seluas-luasnya potensi individu sebagai sebuah elemen penting untuk mengembangkan dan mengubah masyarakat (*agent of change*) yang dilakukan melalui pemberian bimbingan, pengajaran, pelatihan dan motivasi.

Proses belajar mengajar atau proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan, yaitu mengantar para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku, baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial.

Dalam proses belajar matematika masih dijumpai hambatan yang berasal dari diri siswa maupun yang berasal dari luar siswa. Faktor yang berasal dari siswa (internal) meliputi intelegensi, keadaan fisik, motivasi, minat, berpikir kreatif dan sebagainya. Faktor dari luar siswa (eksternal) meliputi metode mengajar yang tidak sesuai, situasi, belajar yang kurang memadai, keadaan atau kondisi keluarga dan sebagainya. Adanya hambatan-hambatan tersebut dapat menyebabkan belajar siswa tidak sesuai dengan kemampuannya.

Permasalahan dan hambatan yang dihadapi dalam proses pembelajaran matematika pada siswa kelas VIII SMP Al-Islam adalah: 1) siswa masih malu mengungkapkan ide atau pertanyaan, 2) siswa takut salah jika menjawab

pertanyaan, 3) siswa belum dapat menemukan konsep yang sesuai dalam mengerjakan latihan soal, karena guru masih menggunakan metode konvensional, 4) rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika.

Salah satu faktor yang perlu diperhatikan oleh guru adalah guru mempunyai kecakapan dan ketrampilan dalam menggunakan metode mengajar yang tepat untuk topik pelajaran yang disajikan (diajarkan). Kemampuan guru dalam memahami dan melaksanakan metode tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil yang dicapai. Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang dirumuskan. Metode pembelajaran seharusnya dapat menunjang pencapaian tujuan. Pembelajaran bukan tujuan yang harus menyesuaikan metode. Metode dalam kegiatan pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting tanpa metode yang tepat maka proses dan hasil kegiatan pembelajaran kurang berhasil. Tetapi kemungkinan bahwa pemanfaatan sarana yang ada misalnya buku-buku, perpustakaan dan persediaan fasilitas dalam kegiatan belajar mengajar juga dapat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar karena sarana dan fasilitas berhubungan dengan metode (Anita Lie, 2004:23).

Model pembelajaran *discovery-inquiry* merupakan model pembelajaran yang lebih menekankan pada pengajaran langsung, yaitu mengajak siswa untuk dapat menemukan masalah-masalah yang berkaitan dengan materi pelajaran sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam

pembelajaran, guru sebagai fasilitator menciptakan proses belajar aktif, kreatif dan menyenangkan. Secara garis besar proses pembelajaran dengan *discovery-inquiry* adalah: a) adanya masalah yang akan dipecahkan, b) sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik, c) konsep atau prinsip yang harus ditemukan oleh peserta didik dalam kegiatan belajar perlu dikemukakan dan ditulis secara jelas, d) harus tersedia alat dan bahan yang diperlukan, e) susunan kelas diatur sedemikian rupa sehingga memudahkan terlibatnya arus bebas pikiran peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, f) guru harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengumpulkan data, g) guru harus memberikan jawaban dengan tepat dan tepat dengan data dan informasi yang diperlukan peserta didik.

Pendekatan dengan menggunakan *pictorial riddle* adalah salah satu teknik atau metode untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa didalam situasi kelompok kecil maupun besar. Gambar atau peragaan, peragaan atau situasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif siswa. Suatu *riddle* biasanya berupa gambar di papan tulis, papan poster, atau diproyeksikan dari suatu transparansi, kemudian siswa mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan *riddle* tersebut. (<http://dadhar.blogspot.com/2008/02/discovery-inquiry-sebuah-metode.html>)

Sedangkan menurut Widada dalam E. Mulyasa (2008:168) mengemukakan pendapatnya bahwa untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas belajar siswa, guru dapat menggunakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran matematika yaitu pendekatan *pictorial riddle*.

Dengan melihat latar belakang masalah tersebut di atas peneliti terdorong untuk meneliti masalah tersebut dengan mengambil judul “Upaya Peningkatan Kreativitas Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Discovery Inquiry Type Pictorial Riddle Pokok Bahasan Kubus dan Balok Pada Siswa Kelas VIII SMP Al-Islam Mijen Demak ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat identifikasikan permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Kurang tepatnya seorang guru dalam memilih dan mengenakan metode mengajar dalam menyampaikan suatu pokok bahasan tertentu, kemungkinan akan mempengaruhi prestasi belajar siswa.
2. Masih rendahnya kemampuan siswa untuk berkreaitif dalam menyelesaikan soal matematika.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka pengkajian dan pembatasan masalah dititik beratkan pada:

1. Pembelajaran matematika yang akan ditetapkan adalah model pembelajaran *discovery inquiry type pictorial riddle*.
2. Kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika dibatasi pada a) mengemukakan beberapa pertanyaan ketika berdiskusi, b) menjawab

pertanyaan guru atau teman, c) mengemukakan berbagai ide atau gagasan, d) menemukan hubungan antar konsep matematika yang sesuai dalam memecahkan soal matematika dan menemukan berbagai cara dalam menyelesaikan soal matematika.

D. Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *discovery inquiry type pictorial riddle* untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika?
2. Adakah peningkatan kreativitas belajar matematika siswa melalui model pembelajaran *discovery inquiry type pictorial riddle*?

E. Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran *discovery inquiry type pictorial riddle*.
2. Mendeskripsikan peningkatan kreativitas belajar matematika siswa melalui model pembelajaran *discovery inquiry type pictorial riddle*.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengharapkan hasil dari penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a) Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *discovery inquiry type pictorial riddle*.
- b) Sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan model pembelajaran *discovery inquiry type pictorial riddle*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan masukan kepada guru agar dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran khususnya bagi guru SMP dengan alternatif pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *discovery inquiry type pictorial riddle*. Bagi siswa yang menjadi obyek penelitian diharapkan dapat meningkatkan pengalaman mengenai pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *discovery inquiry type pictorial riddle*.