

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR MATEMATIKA  
DI KELAS MELALUI PENDEKATAN *ASSURANCE*, *RELEVANCE*,  
*INTEREST*, *ASSESSMENT*, DAN *SATISFACTION* (ARIAS) DALAM  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
(PTK Pembelajaran Matematika Di Kelas IV SD Negeri Jenggrik 4,  
Kedawung, Sragen)**

Skripsi

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1

Pendidikan Matematika



Oleh :

**EKO FITRI SEPTILOWATI**

**A 410 050 169**

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

**2010**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Seiring dengan kemajuan zaman, pengetahuan semakin berkembang. Suatu negara bisa lebih maju jika negara tersebut memiliki sumber daya manusia yang mengetahui berbagai ilmu pengetahuan disamping teknologi yang sedang berkembang pesat sekarang ini. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) khususnya teknologi informasi sekarang ini telah memberikan dampak positif dalam semua aspek kehidupan manusia termasuk juga aspek pendidikan.

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Dalam rangka pembangunan manusia Indonesia seutuhnya, pembangunan dibidang pendidikan merupakan sarana dan wahana yang sangat baik dalam pembinaan sumber daya insani. Oleh karena itu pendidikan perlu mendapat perhatian dari pemerintah, masyarakat dan pengelola pendidikan khususnya.

Sejalan dengan perkembangan masyarakat dewasa ini, pendidikan banyak menghadapi berbagai tantangan dan hambatan. Salah satu tantangan yang cukup menarik adalah yang berkenaan dengan peningkatan mutu pendidikan yang masih disebabkan rendahnya mutu pendidikan di Indonesia.

Pemahaman akan pengertian dan pandangan guru terhadap metode mengajar akan mempengaruhi peranan dan aktifitas siswa dalam belajar. Sebaliknya, aktifitas guru dalam mengajar serta aktifitas dalam belajar sangat bergantung pula pada pemahaman guru terhadap metode mengajar. Mengajar bukan sekedar proses penyampaian ilmu pengetahuan, melainkan mengandung makna yang lebih luas dan interaksi antara siswa dengan guru.

Pembelajaran adalah suatu proses yang rumit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru tetapi melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan untuk mendapat hasil belajar yang lebih baik. Salah satu kegiatan pembelajaran yang menekankan berbagai kegiatan dan tindakan yaitu menggunakan metode tertentu dalam pembelajaran tersebut. Metode dalam pembelajaran merupakan cara yang teratur untuk mencapai tujuan pengajaran dan untuk memperoleh kemampuan dalam mengembangkan aktivitas belajar yang dilakukan pendidik dan peserta didik.

Kegiatan pembelajaran yang didominasi oleh guru menyebabkan siswa menjadi pasif. Siswa hanya mendengarkan apa yang diterangkan oleh guru. Akibatnya proses belajar mengajar cenderung membosankan dan menjadikan siswa malas belajar. Sikap siswa yang pasif tersebut ternyata tidak hanya terjadi pada mata pelajaran tertentu saja tetapi hampir pada semua pelajaran termasuk matematika.

Kegiatan pembelajaran yang seperti itu juga terjadi di SD Negeri Jenggrik 4 Kedawung, Sragen. Dimana kegiatan pembelajaran didominasi oleh guru. Guru mengajar dengan menerangkan, memberi contoh soal dan

memberi soal. Sehingga siswa hanya mendengarkan apa yang diterangkan oleh guru. Ini membuat siswa menjadi pasif. Pembelajaran seperti ini nampaknya kurang tepat untuk mengembangkan kreativitas siswa Sekolah Dasar.

Proses pembelajaran tersusun atas sejumlah komponen atau unsur yang saling berkaitan satu sama lainnya. Peran guru dalam mengajar sangat penting. Interaksi antara guru dan peserta didik pada saat proses belajar mengajar memegang peranan penting dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Kemungkinan kegagalan guru dalam menyampaikan suatu pokok bahasan disebabkan saat proses belajar mengajar guru kurang membangkitkan perhatian dan aktivitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran.

Proses belajar mengajar yang berlangsung di dalam kelas akan berjalan dengan baik jika guru dan siswa sudah mempunyai cukup bekal. Bekal yang dimaksud adalah persiapan-persiapan dalam belajar mengajar. Persiapan-persiapan tersebut dimulai dari persiapan mental baik dari guru maupun dari siswa, persiapan pengenalan terhadap tujuan pembelajaran, persiapan waktu belajar yang disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa hingga persiapan materi.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan. Namun banyak orang memandang matematika sebagai ilmu yang penuh lambang-lambang dan rumus-rumus yang rumit dan membingungkan. Mereka menganggap pelajaran yang sulit adalah pelajaran matematika. Mereka mungkin pernah mengalami pengalaman

yang kurang menyenangkan ketika belajar matematika di sekolah, akibatnya mereka tidak menyukai matematika. Bagi mereka matematika merupakan ilmu yang tidak banyak hubungannya dengan dunia nyata dan manusia, serta tidak banyak gunanya kecuali untuk menghitung hal-hal yang praktis dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran matematika dalam melaksanakan pendidikan di berikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar (SD) sampai perguruan tinggi (PT).

Model pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran Model pembelajaran *Assurance, Relevance, Interest, Assessment* dan *Satisfaction* (ARIAS) adalah suatu model yang berhubungan dengan pengembangan sikap mental dan emosi siswa.

Model pembelajaran ARIAS merupakan model pembelajaran yang diharapkan dapat menanamkan rasa percaya diri dan bangga pada siswa, membangkitkan minat atau perhatian siswa serta memberi kesempatan kepada mereka untuk mengevaluasi diri. Model pembelajaran ini dirancang dan dapat digunakan oleh guru untuk mempengaruhi tingkat kreativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran yang akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, penulis terdorong untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan model pembelajaran ARIAS. Dengan begitu diharapkan metode pembelajaran ARIAS dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar Matematika.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas masih banyak masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran matematika. Masalah yang timbul antara lain:

1. Masih kuatnya paradigma mengajar bagi guru di lingkungan sekolah sehingga guru masih cenderung berorientasi pada penyelesaian target materi dan nilai bukan berorientasi pada proses sehingga pembelajaran terpusat pada guru.
2. Kurang tepatnya seorang guru dalam memilih dan menggunakan metode mengajar dalam menyampaikan suatu pokok bahasan tertentu.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar pembatasan masalah dari penelitian ini lebih terarah dan tidak jauh meyimpang, maka masalah yang akan dibahas perlu dibatasi terlebih dahulu sehingga masalah sebenarnya menjadi jelas. Dari latar belakang dan identifikasi masalah sebagai mana yang telah diuraikan diatas, maka pembatasan masalah yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada metode pembelajaran ARIAS.
2. Kreativitas dalam penelitian ini adalah kreativitas yang dilakukan siswa kelas IV pada pokok bahasan bangun ruang dalam proses belajar mengajar.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Adakah peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran Matematika melalui metode pembelajaran ARIAS?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

Meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Matematika melalui metode pembelajaran ARIAS.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Sebagai penelitian tindakan kelas, penelitian ini memberi manfaat konseptual. Utamanya kepada pembelajaran di SD, disamping itu juga kepada peningkatan efektivitas proses dan hasil pembelajaran di SD.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan terhadap pembelajaran matematika terutama pada peningkatan kreativitas belajar siswa melalui model pembelajaran ARIAS.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini memberikan masukan

### a. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai masukan untuk menyelenggarakan pembelajaran aktif

### b. Bagi Siswa

Meningkatkan kreativitas belajar siswa

### c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai usaha dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.
- 2) Sebagai informasi bagi semua tenaga pengajar mengenai model pembelajaran ARIAS.