

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI METODE DBE
(*Decentralized Basic Education*) PADA SISWA KELAS VIII
SEMESTER 2 SMP N 3 COLOMADU TAHUN 2009/2010**

SKRIPSI

Usulan Memenuhi Sebagai Persyaratan
Guru Mencapai Derajat Sarjana S-1
pendidikan Matematika



Diajukan oleh:

TRI WAHYUNINGSIH
A 410 060 292

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

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan di bidang Pendidikan merupakan suatu upaya yang sudah berlangsung sejak dahulu dan tidak diragukan lagi eksistensinya. Pendidikan telah mulai dilaksanakan sejak manusia lahir di muka bumi dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dari para orang tua dalam mempersiapkan anak-anaknya menghadapi kehidupan dan masa depan. Pendidikan juga merupakan sarana dan prasarana yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Oleh karena itu bidang pendidikan harus mendapatkan perhatian dan penanganan secara serius baik dari pemerintah, masyarakat maupun para penyelenggara pendidikan. Penyelenggara pendidikan tersebut salah satunya adalah pendidikan formal yaitu pendidikan yang sistem belajar mengajarnya berlangsung di sekolah. Pendidikan di sekolah diberikan dengan kepercayaan dan keyakinan bahwa anak dapat belajar dengan baik, nyaman, dan senang. Persoalannya sekarang adalah bagaimanakah anak itu dapat belajar dengan baik, nyaman, senang dan menganggap bahwa belajar merupakan kebutuhan sehari-hari.

Persoalan tersebut menjadi tugas guru dalam mengajar khususnya dalam pembelajaran matematika, karena sampai sekarang masih terdengar bahwa pelajaran matematika sangat membosankan dan tidak menarik. Hal ini disebabkan karena pelajaran matematika dirasakan sukar dan tidak ada

kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa kurang antusias untuk mengikuti pelajaran bahkan matematika dianggap sebagai pelajaran yang paling menakutkan dan menjadi momok di antara pelajaran-pelajaran yang lain. Untuk menanggulangi hal tersebut maka guru harus memberikan kesan pertama yang mengesankan dan menyenangkan, ini diharapkan siswa akan termotivasi dan merespon dalam pembelajaran matematika.

Siswa harus aktif dalam pembelajaran matematika sehingga mereka dapat mengembangkan kreativitasnya dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Kreativitas merupakan suatu proses memikirkan berbagai gagasan, dalam menghadapi suatu persoalan atau masalah. Kreativitas dapat didefinisikan sebagai suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, dalam hal ini kreativitas dalam pembelajaran merupakan proses pemikiran di mana siswa berusaha menemukan hubungan-hubungan baru, mendapatkan jawaban, metode, atau cara baru dalam memecahkan suatu masalah. Tugas guru hendaknya mampu memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang mampu merangsang siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar serta meningkatkan kemampuan dalam memahami pelajaran.

Siswa sering merasa kesulitan memahami pelajaran matematika yang disampaikan oleh gurunya. Hal ini terjadi karena sampai saat ini masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran konvensional, pembelajaran disampaikan dengan ceramah sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi dari gurunya sehingga kreativitas siswa sulit untuk berkembang.

Sulit berkembangnya kreativitas siswa juga terjadi di SMP N 03 Colomadu, dalam mengikuti pelajaran matematika siswa cenderung tenang dan rame sendiri kurang mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Dalam kegiatan belajar mengajar siswa sibuk sendiri menyalin apa yang ditulis oleh guru. Kemampuan siswa dalam bertanya pun masih rendah. Pada penyampaian ide atau gagasan siswa masih kurang berani. Untuk menyelesaikan suatu permasalahan siswa juga masih bingung, sehingga kreativitas siswa di SMP N 03 Colomadu masih sulit untuk berkembang atau rendah.

Seorang guru harus mampu menumbuhkan kreativitas siswanya, untuk itu guru harus pandai dalam memilih metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah pembelajaran dengan menerapkan metode DBE (*Decentralized Basic Education*).

Metode pembelajaran ini bertujuan menciptakan lingkungan yang mendukung sebagai upaya perbaikan kualitas program pendidikan untuk remaja dan mempersiapkan siswa sekolah lanjutan pertama dan remaja putus sekolah, agar mereka mampu memasuki dunia kerja dan berpartisipasi dalam pembangunan masyarakat dengan cara memberikan kesempatan belajar. (<http://inovasipendidikan.net/inovasi.html>).

Dengan melihat latar belakang di atas peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian dengan judul peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui metode DBE (*Decentralized Basic Education*) di SMP N 3 Colomadu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka peneliti mencoba merumuskan masalah sebagai berikut: ” Adakah peningkatan kreativitas siswa setelah dilakukan pembelajaran matematika melalui penerapan metode DBE kelas VIII SMP N 3 Colomadu? ”.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah ”Meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran matematika melalui penerapan metode DBE siswa kelas VIII di SMP N 3 Colomadu ”.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak. Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadikan salah satu alternatif dalam memilih dan menggunakan metode mengajar matematika sehingga terjadi perbaikan dan peningkatan kreativitas siswa. Guru akan lebih bersemangat jika pembelajaran yang dilakukan berjalan lancar,

menyenangkan, serta siswa paham dan mengerti sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

2. Bagi Siswa

Siswa yang mengalami kesulitan belajar matematika dapat terbantu. Siswa yang belum mengerti dan belum paham mengenai konsep-konsep materi yang disampaikan diharapkan akan lebih menguasai materi dan meningkatkan kreativitas siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

E. Definisi Operasional Istilah

1. Metode DBE

Metode DBE (*Decentralized Basic Education*) merupakan suatu metode yang mendorong peserta didik untuk aktif, kreatif dan dapat menemukan sendiri permasalahan yang ada, dengan memanfaatkan sumber – sumber dari lingkungan sekolah. Adapun langkah – langkah pembelajaran matematika dengan menggunakan metode DBE adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan intisari materi yang akan disampaikan.
- b. Guru memberikan contoh nyata mengenai materi yang berkaitan dengan benda-benda yang terdapat di sekitar kita atau dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Siswa diminta menyebutkan contoh dalam kehidupan sehari – hari yang berkaitan dengan materi.

- d. Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok, dengan 4 anggota setiap kelompok.
- e. Setiap kelompok mendiskusikan topik yang diberikan oleh guru.
- f. Siswa diminta untuk menyampaikan gagasan atau idenya.

2. Kreativitas

Menurut Joyce Wycoff (2002: 43) kreativitas adalah melihat hal – hal yang juga dilihat orang lain di sekitar kita, tetapi membuat keterkaitan – keterkaitan yang tidak terpikir oleh orang lain. Kreativitas berarti kemampuan menemukan solusi yang baru dan bermanfaat atau ekspresi keunikan dari seseorang.

Kreativitas adalah suatu potensi yang dimiliki oleh siswa dalam menciptakan sesuatu yang baru dalam bentuk ide – ide atau gagasan yang bermanfaat untuk memberikan suatu solusi yang baru. Dalam penelitian ini indikator kreativitas adalah:

- a. Siswa bertanya apa yang belum diketahui.
- b. Siswa menjawab pertanyaan guru, mampu mengemukakan ide atau pendapat dengan jelas.
- c. Siswa dapat memilih cara yang tepat dalam menyelesaikan masalah di depan kelas.