

**PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI
STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE
TEAM QUIZ PADA SISWA KELAS III
SD NEGERI 20 KURAO PAGANG**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh :

HUSNIDA
NPM. 1210013411402



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2017**

UNIVERSITAS BUNG HATTA

**PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI STRATEGI
PEMBELAJARAN AKTIF TIPE TEAM QUIZ
PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 20
KURAO PAGANG**

Husnida¹, Zulfa Amrina¹, Ira Rahmayuni Jusar¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email: husnida479@yahoo.co.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran Matematika melalui strategi pembelajaran aktif Team Quiz di SDN 20 Kurao Pagang. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, dimana satu siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan jumlah siswa 29 orang. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, diketahui persentase kreativitas siswa pada siklus I adalah 28,44% sedangkan pada siklus II 72,85%. Sementara persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I 31,03%, meningkat pada siklus II menjadi 75,86%. Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Peneliti menyarankan agar guru dapat menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* dalam pembelajaran, dan guru memperhitungkan kesiapan siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Matematika, Kreativitas, Hasil Belajar, Strategi Pembelajaran aktif tipe *Team Quiz*

KATA PENGANTAR



Puji syukur alhamdulillah penulis ucapkan kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Strategi Pembelajaran Aktif *Tipe Team Quiz* Pada Siswa Kelas III SDN 20 Kurao Pagang Padang”. Selanjutnya, salawat beserta salam semoga disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai seorang intelektual muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan (S-1) di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Hj. Dra. Zulfa Amrina, M.Pd selaku Pembimbing I.
2. Ibu Ira Rahmayuni Jusar, S.Si. M.Pd selaku Pembimbing II.
3. Bapak Drs. Khairul. M.Sc selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta
4. Bapak Drs. Yusrizal, M.Si selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta
5. Bapak Dr. Muhammad Sahnan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
6. Ibu Syafni Gustina sari, S.Pd, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
7. Ibu Sri Swanti, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 20 Kurao Pagang, Padang

8. Bapak Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
9. Ibu Tiomin Situmorang, S.Pd. selaku Guru dan bersedia menjadi *Observer*.
10. Ibu Gusna Sri Dewi, S.Pd selaku guru dan bersedia menjadi *Observer*.
11. Orang Tua beserta keluarga, yang tidak pernah bosan-bosannya memberikan bantuan baik moral maupun material untuk kesuksesan kepada penulis sehingga penulis tetap semangat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
12. Seluruh Bapak/Ibu dan Program PGSD yang telah memperjuangkan dan mengorbankan segenap pikiran, tenaga dan waktu demi kelangsungan pendidikan ini.

Penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, terutama untuk perkembangan pendidikan. Khususnya untuk Guru Sekolah Dasar dan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Bung Hatta.

Padang, Januari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A.Latar Belakang Masalah	1
B.Identifikasi Masalah	6
C.Batasan Masalah	6
D.Rumusan Masalah.....	7
E.Tujuan Penelitian	7
F.Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KERANGKA TEORETIS	
A.Kajian Teori	9
1.Tinjauan tentang Pembelajaran Matematika.....	9
2.Strategi Pembelajaran Aktif	12
3.Strategi Pembelajaran Aktif Team Quiz	14
4.Kreativitas Siswa.....	17
5.Hasil Belajar.....	19
B.Penelitian Relevan	20
C.Kerangka Konseptual.....	21
D.Hipotesis Tindakan	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	

A.Jenis Penelitian	24
B.Setting Penelitian	24
C.Jenis dan Sumber Data.....	25
D.Prosedur Penelitian	25
E.Indikator Keberhasilan	30
F.Instrumen Penelitian.....	30
G.Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A.Hasil Penelitian	37
1.Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus I	37
a.Perencanaan	38
b.Pelaksanaan Tindakan	38
c.Observasi	41
d.Refleksi	46
2.Deskripsi siklus II	48
a.Perencanaan	48
b.Pelaksanaan Tindakan	49
c.Observasi	51
d.Refleksi	55
B.Pembahasan Hasil Penelitian	57
BAB V PENUTUP	59
A.Kesimpulan	59
B.Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	62

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel		
1	Persentase Ketuntasan Ulangan Harian Semester I matematika Siswa Kelas III SD Negeri 20 Kurao Pagang Tahun Ajaran 2016-2017	3
2	Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I	41
3	Persentase Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Matematika menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe <i>Team Quiz</i> pada Siklus I.....	44
4	Poin Pelaksanaan <i>Team Quiz</i> pada Siklus I.....	44
5	Rekapitulasi Nilai Akhir Siklus I	45
6	Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II.....	51
7	Persentase Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Team Quiz</i> pada Siklus II.....	53
8	Poin Pelaksanaan <i>Team Quiz</i> pada Siklus II.....	53
9	Rekapitulasi Nilai Tes Akhir Siklus II	54
10	Persentase Kreativitas Belajar dan Proses Pembelajaran Guru Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Team Quiz</i> pada Siklus I dan II.....	56

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan selalu mengupayakan kehidupan manusia kearah yang lebih baik dan diperlukan untuk kehidupan di masa akan datang. Pendidikan yang bermutu akan menghasilkan manusia yang berkualitas dan berakhlak mulia.

Dewey dalam Tim Pembina Mata Kuliah Pengantar Pendidikan (2008:26), menyatakan “Pendidikan (*education*) diartikan sebagai proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia”. Sedangkan Dewantara (dalam Tim Pembina mata kuliah, (2008:28) merumuskan pengertian pendidikan sebagai berikut:

Pendidikan umumnya berarti daya-upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelektual dan tubuh anak); dalam Taman Siswa tidak boleh dipisahkan bagian-bagian itu agar kita memajukan kesempatan hidup, dan penghidupan anak-anak yang kita didik, selaras dengan dunianya”.

Pendidikan tersebut dapat ditempuh melalui proses belajar dan pembelajaran. Proses belajar dan pembelajaran ini merupakan inti dari pendidikan secara keseluruhan dan dipandang mempunyai peranan penting dalam menjamin perkembangan diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sistem pembelajaran dapat dilaksanakan dengan cara membaca buku, belajar di kelas atau sekolah.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sanjaya (2006:1), dalam proses pembelajaran siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Dan proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya sehingga siswa kaya akan ilmu tetapi kurang dalam pengaplikasiannya.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pembelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) yang dilengkapi dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pembelajaran Matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan Matematika yang dipelajari.

Menurut Muhsetyo, dkk (2008:1.26) “Pembelajaran Matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan Matematika yang dipelajari”. Pengoptimalan pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD), hendaknya guru berusaha melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan berbagai model pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Tiomin Situmorang, wali kelas IIIA SDN 20 Kurao Pagang Padang pada tanggal 06 September 2016, di peroleh

informasi bahwa kurang maksimalnya hasil ulangan harian semester I pembelajaran matematika di kelas III SDN 20 Kurao Pagang. Rendahnya hasil belajar matematika di kelas tersebut karena guru secara aktif menjelaskan materi, memberikan contoh, dan latihan, sedangkan siswa hanya mendengar, mencatat, dan mengerjakan latihan sehingga siswa pasif dalam pembelajaran. Pembelajaran tersebut kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan, membentuk, dan mengembangkan pengetahuannya sendiri.

Dari pembelajaran tersebut motivasi dan kemampuan siswa kurang berkembang dan proses sosial antar siswa kurang terlihat, sehingga kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran yang menyebabkan siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal latihan atau ulangan. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat pada hasil Ulangan Harian semester I tahun ajaran 2016-2017

Tabel 1 Persentase Ketuntasan Ulangan Harian Semester I matematika Siswa Kelas III SD Negeri 20 Kurao Pagang Tahun Ajaran 2016-2017

Jumlah Siswa	Nilai Matematika			Pencapaian KKM	
	Tertinggi	Terendah	Rata-rata	Nilai ≥ 75	Nilai < 75
29	90	35	67,15	12 (41,38%)	17 (58,62%)

Sumber : Guru Kelas III SDN 20 Kurao Pagang

Berdasarkan tabel 1 di atas, bahwa hasil ulangan harian matematika siswa kelas III SD Negeri 20 Kurao pagang padang Semester I Tahun Ajaran 2016/2017 terlihat banyak yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Selain itu dari tabel juga terlihat jumlah siswa yang tidak mencapai KKM ada 17 (58,62 %) orang sedangkan

yang memenuhi KKM hanya 12 orang siswa, nilai tertinggi 90 dan terendah 35, maka disimpulkan bahwa siswa di kelas III lebih banyak yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dibandingkan dengan memenuhi kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Observasi peneliti dilapangan pada tanggal 06 september 2016 pukul 10:00 WIB di kelas III A SDN 20 Kurao Pagang bahwa dalam proses pembelajaran, saat guru menyampaikan materi di depan kelas, guru menerapkan pembelajaran Konvensional yaitu pembelajaran yang diawali guru membuka pelajaran dengan memberikan materi, contoh-contoh soal yang didemonstrasikan oleh beberapa siswa di depan kelas dan penggunaan media kurang tepat sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Pada waktu guru memberikan pertanyaan, hanya dua atau tiga orang siswa yang dapat menjawabnya. Dalam hal ini, siswa kurang tertarik dengan metode yang disajikan guru karena media yang digunakan kurang tepat sehingga belum mampu merangsang kreativitas belajar siswa, hal ini terlihat selama proses pembelajaran berlangsung ada siswa yang mengantuk, berbicara dengan teman di samping dan pasif.

Salah satu alternatif yang penulis gunakan adalah dengan menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* strategi ini dapat membawa siswa memecahkan permasalahan dengan banyak cara yang memungkinkan siswa untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif dan membuat mereka terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran matematika di kelas.

Pembelajaran yang terjadi hendaklah menggunakan modal yang tepat agar yang disampaikan mudah dimengerti oleh siswa. Penulis hendaknya

memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa sehingga pembelajaran matematika menjadi pelajaran yang diminati atau disenangi oleh siswa.

Kreativitas belajar dapat ditunjukkan dengan adanya keterampilan-keterampilan mengolah pemikiran dalam mencari berbagai jawaban atau solusi. Hal ini dapat dilakukan dalam menyampaikan pendapat. Belajar kreatif merupakan suatu kegiatan mental yang menyelesaikan persoalan, mengajukan pendapat, metode gagasan atau pandangan baru terhadap suatu persoalan atau gagasan lama. Salah satu penyebab kurangnya kreativitas belajar siswa adalah penggunaan metode pembelajaran yang belum optimal. Belum optimalnya penggunaan model pembelajaran yang ditetapkan selama ini selain menimbulkan permasalahan minimnya pemahaman konsep materi, juga mengakibatkan kreativitas belajar siswa menurun. Hal ini berakibat kepada hasil belajar siswa yang rendah atau belum mencapai nilai Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dengan menggunakan model yang sesuai dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan kemampuan siswa dalam menjawab soal supaya dalam pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari meningkat dan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran juga akan meningkat.

Strategi pembelajaran aktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika adalah model "*Team Quiz*". Menurut Istarani (2012:211) "*Team Quiz* ini dapat meningkatkan tanggung jawab belajar peserta didik dalam suasana yang menyenangkan". Dengan menggunakan model *Team Quiz* tercipta pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dalam pembelajaran

Team Quiz siswa terlibat langsung dalam pembuatan soal dan menyelesaikannya sesuai dengan konsep atau materi yang telah dipelajari. Dengan *Team Quiz* siswa dituntut agar berpikir logis dan kritis. Strategi *Team Quiz* ini sangat erat kaitannya dengan kreativitas, sebab kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti melakukan penelitian tentang Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* Pada Siswa Kelas III SDN 20 Kurao Padang Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika siswa masih rendah
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru
3. Siswa pasif dalam pembelajaran
4. Siswa kesulitan dalam menyelesaikan dan memahami soal latihan atau ulangan
5. Kurangnya kreatifitas belajar siswa

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan sesuai dengan keinginan, maka penelitian ini di atasi pada :

1. Meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* dalam pembelajaran matematika.

2. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif *Team Quiz* dalam pembelajaran matematika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah peningkatan kreativitas belajar siswa di SDN 20 Kurao Pagang setelah menggunakan pembelajaran aktif tipe *Team Quiz*?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa di SDN 20 Kurao Pagang setelah menggunakan pembelajaran aktif tipe *Team Quiz*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk untuk mendeskripsikan :

1. Peningkatkan kreativitas belajar siswa kelas III pada pembelajaran Matematika melalui strategi pembelajaran aktif *Team Quiz* di SDN 20 Kurao Pagang.
2. Peningkatkan hasil siswa kelas III pada pembelajaran Matematika melalui strategi pembelajaran aktif *Team Quiz* di SDN 20 Kurao Pagang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, bermanfaat sebagai penambah pengetahuan dan menambah wawasan dalam penggunaan strategi pembelajaran aktif *Team Quiz* pada pembelajaran matematika.

2. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di SDN 20 Kurao Pagang.
3. Bagi guru sebagai salah satu usaha untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran dan juga salah satu bentuk mengaktualisasikan pengetahuan, serta bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan merencanakan dan mengembangkan pembelajaran secara kreatif dan fungsional.
4. Bagi siswa membantu siswa untuk meningkatkan Kreatifitas dan hasil belajar dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif *Team Quiz* sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan lebih baik.