



**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI
PENERAPAN PENDEKATAN *RESOURCE BASED LEARNING*
PADA POKOK BAHASAN LINGKARAN
DI KELAS VIII¹ SMP NEGERI 8
PADANGSIDIMPUAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.I)
dalam Ilmu Tarbiyah*

OLEH:

YUSDA HERAWATI SAIMA

NIM. 10 330 0078

JURUSAN TADRIS MATEMATIKA (TMM)

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)

PADANGSIDIMPUAN

2014



**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI
PENERAPAN PENDEKATAN *RESOURCE BASEDL EARNING*
PADA POKOK BAHASAN LINGKARAN
DI KELAS VIII¹ SMP NEGERI 8
PADANGSIDIMPUAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.I)
dalam Ilmu Tarbiyah*

OLEH:

YUSDA HERAWATI SAIMA

NIM. 10 330 0078

JURUSAN TADRIS MATEMATIKA (TMM)

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI(IAIN)**

PADANGSIDIMPUAN

2014



**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI
PENERAPAN PENDEKATAN *RESOURCE BASED LEARNING*
PADA POKOK BAHASAN LINGKARAN
DI KELAS VIII¹ SMP NEGERI 8
PADANGSIDIMPUAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.I)
dalam Ilmu Tarbiyah*

OLEH:

YUSDA HERAWATI SAIMA
NIM. 10 330 0078

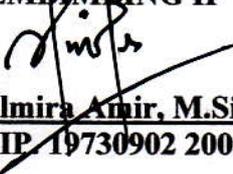


JURUSAN TADRIS MATEMATIKA (TMM)

PEMBIMBING I


Dr Lelya Hilda, M.Si
NIP. 19720920 200003 2 002

PEMBIMBING II


Almira Amir, M.Si
NIP. 19730902 200801 2 006

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PADANGSIDIMPUAN**

2014

Hal : Skripsi
a.n Yusda Herawati Saima
Lampiran : 6 (Enam) Eksemplar

Padangsidimpuan, Agustus 2014
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
di-
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an.**Yusda Herawati Saima** yang berjudul **Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Pendekatan *Resource Based Learning* Pada Pokok Bahasan Lingkaran Di Kelas VIII¹ SMP Negeri 8 Padangsidimpuan.** Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) dalam bidang Ilmu Tadris Matematika pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidimpuan.

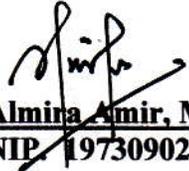
Untuk itu, dalam waktu yang tidak berapa lama kami harapkan saudari tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

PEMBIMBING I


Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 19720920 200003 2 002

PEMBIMBING II


Almira Amir, M.Si.
NIP. 19730902 200801 2 006

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : YUSDA HERAWATI SAIMA
Nim : 10 330 0078
Fak/Jur : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN/ TMM-2
Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI PENERAPAN PENDEKATAN *RESOURCE BASED LEARNING* PADA POKOK BAHASAN LINGKARAN DI KELAS VIII¹ SMP NEGERI 8 PADANGSIDIMPUAN**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, Agustus 2014

Pembuat Pernyataan,


6000 DJP **YUSDA HERAWATI SAIMA**
NIM. 10 330 0078

DEWAN PENGUJI UJIAN MUNAQASYAH SKRIPSI

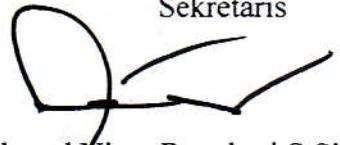
Nama : YUSDA HERAWATI SAIMA
Nim : 10 330 0078
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Matematika
Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Pendekatan *Resource Based Learning* Pada Pokok Bahasan Lingkaran Di Kelas VIII¹ SMP Negeri 8 Padangsidempuan.**

Ketua



Anhar, M.A.
NIP. 19711214 199803 1 002

Sekretaris



Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd.
NIP. 19800413 200604 1 002

1.



Anhar, M.A.
NIP. 19711214 199803 1 002

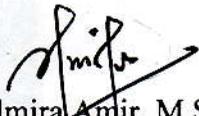
Anggota Penguji

2.



Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd.
NIP. 19800413 200604 1 002

3.



Almira Amir, M.Si.
NIP. 19730902 2000801 2 006

4.



Suparni, S.Si., M.Pd.
NIP. 19700708 200501 1 004

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidempuan
Tanggal/Pukul : 28 Agustus 2014/09.00-11.30
Hasil/Nilai : 76.37 (B)
Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) : 3,32
Predikat : Amat Baik



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**
Jl.H. Tengku Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang, Padangsidimpuan
Tel.(0634) 22080 Fax.(0634) 24022 Kode Pos 22733

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Pendekatan *Resource Based Learning* Pada Pokok Bahasan Lingkaran Di Kelas VIII¹ SMP Negeri 8 Padangsidimpuan.
Ditulis Oleh : YUSDA HERAWATI SAIMA
NIM : 10 330 0078

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

Padangsidimpuan, 08 sep-2014
Dekan

H. Zulhingga, S.Ag., M.Pd
NIP. 19720702 199703 2 003

ABSTRAKSI

Nama : Yusda Herawati Saima
Nim : 10 330 0078
Judul Penelitian : Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Pendekatan *Resource Based Learning* Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas VIII¹ SMP Negeri 8 Padangsidempuan
Tahun : 2014

Proses pembelajaran matematika di kelas VIII¹ menunjukkan masih banyak siswa yang kurang aktif, kreatif dan tidak mandiri. Salah satu penyebab kurangnya kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika adalah sistem belajar yang sifatnya klasikal dan konvensional yaitu pembelajaran yang berpusatpada guruselain itu kebiasaan siswa dalam pembelajaran matematika sering meniru tugas teman, tidak ada keinginan mencari materi dari sumber lain serta kurang mengeluarkan pendapat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah pendekatan *Resource Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pokok bahasan lingkaran di kelas VIII¹ SMP Negeri 8 Padangsidempuan, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan pendekatan *Resource Based Learning* pada pokok bahasan lingkaran di kelas VIII¹ SMP Negeri 8 Padangsidempuan.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII¹ SMP Negeri 8 Padangsidempuan yang beralamat di Jl,Tengku Rizal Nurdin, Km.8 Pijorkoling Padangsidempuan Tenggara. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2013-2014 yang terdiri dari 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan dan 4 tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII¹ yang berjumlah 32 orang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi yang di dukung dengan angket dan wawancara.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil observasi kreativitas siswa dengan penerapan pendekatan *Resource Based Learning* pada siklus I pertemuan ke-1 kreativitas siswa masih rendah yaitu rata-rata 43.6% kemudian pada pertemuan ke-2 meningkat yaitu 64.2% peningkatan ini masih jauh dari apa yang diharapkan sehingga peneliti harus melanjutkan penelitian ke siklus II. Pada siklus II pertemuan ke-3 kreativitas siswa menjadi 74.3% kemudian pada pertemuan ke-4 yaitu 85.4%. Sedangkan hasil angket pada siklus I dengan rata-rata 66% dan pada siklus II menjadi 80%. Berdasarkan hasil observasi yang didukung oleh angket dan wawancara dapat disimpulkan penerapan pendekatan *Resource Based Learning* berhasil meningkatkan kreativitas siswa pada pokok bahasan lingkaran di kelas VIII¹ SMP Negeri 8 Padangsidempuan.

Kata kunci: Kreativitas, *Resource Based Learning*

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Salawat dan salam kepada Ruh Nabi besar Muhammad Saw yang telah bersusah payah dalam menyampaikan ajaran Islam kepada umatnya untuk mendapat pegangan hidup di dunia dan keselamatan di akhirat nanti serta telah membimbing manusia ke jalan yang diridhai-Nya. Semoga kita mendapat syafaatnya di yaumul akhir kelak. Amin Ya Rabbal Alamin.

Skripsi ini berjudul **“Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Pendekatan *Resource Based Learning* Pada Pokok Bahasan Lingkaran Di Kelas VIII¹ SMP Negeri 8 Padangsidimpuan”** Sebagai persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di IAIN Padangsidimpuan.

Skripsi ini tidak akan selesai begitu saja tanpa dorongan dan niat ikhlas, tekad yang tangguh serta bantuan moril dan materil dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini dengan sepenuh hati penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Ibrahim Siregar, M.CL selaku Rektor IAIN Padangsidimpuan, Wakil-Wakil Rektor, Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh civitas akademika

IAIN Padangsidimpuan yang telah memberikan dukungan moril kepada penulis selama dalam perkuliahan.

2. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si. selaku pembimbing I dan Ibu Almira Amir, M.Si. selaku pembimbing II penulis, yang dengan ikhlas memberikan ilmunya, mulai dari arahan dan membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak H.M Saleh Matondang. selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 8 Padangsidimpuan, Bapak/Ibu Guru serta seluruh Staf Tata Usaha dan siswa kelas VIII¹ SMP Negeri 8 Padangsidimpuan yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dalam bentuk pemberian data, dokumentasi ataupun informasi yang diperlukan penulis.
4. Abanganda Tunghot Ido Tua Hasibuan, Sodiwanto Hasibuan, Parlindungan Siregar. Kakanda Maghdalena Hasibuan dan Rosida Siregar, yang selalu memberikan dukungan kepada penulis untuk tetap semangat dalam penulisan skripsi ini. Semoga Allah membalasnya dengan berlimpah kebaikan dan selalu dimudahkan Allah dalam segala urusan serta kesehatan
5. Teman-teman sejawat seperjuangan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidimpuan, khususnya TMM-2 angkatan 2010 dan terlebihnya buat sahabat Eprianai Pasaribu dan Harun Ashari Lubis yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Teristimewa untuk Ayahanda (Doni Hasibuan) dan Ibunda (Yulin) tercinta, yang tak pernah lelah untuk menyemangati, memberikan pengorbanan yang

tiada terhingga dan menemani penulis walau harus tidur tengah malam supaya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis, kiranya tiada kata yang paling indah selain berdoa dan berserah diri kepada Allah SWT. Semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari Allah SWT.

Selanjutnya, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis senantiasa mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun kepada penulis demi penyempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermamfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca umumnya.

Padangsidempuan, ²⁸ Agustus 2014
Penulis,



YUSDA HERAWATI SAIMA
NIM. 10 330 0078

DAFTAR ISI

Halaman

Halaman Judul	
Halaman Pengesahan Pembimbing	
Surat Persetujuan Pembimbing	
Surat Pernyataan Keaslian Skripsi	
Halaman Pernyataan Publikasi	
Berita Acara Ujian Munaqasah	
Pengesahan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
LAMPIRAN.....	ix
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat penelitian	7
BAB II: KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran.....	9
1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran	9
B. Kreativitas Siswa	11
1. Ciri-ciri Individu Yang Kreatif.....	14
2. Tahap- tahap Kreativitas	16
3. Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Belajar.....	17
C. Pendekatan <i>Resource Based Learning</i>	18
1. Syarat Sumber Belajar Yang Baik	20
2. Ciri-ciri pendekatan <i>Resource Based Learning</i>	22
3. Langkah-langkah <i>Resource Based Learning</i>	23
4. Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan <i>Resource Based Learning</i>	24
D. Lingkaran	25
1. Kompetensi Dasar Lingkaran	25

E. Penelitian Terdahulu	31
F. Kerangka Tindakan.....	32
G. Hipotesis Tindakan	34
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN	35
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	35
1. Jenis Penelitian	35
2. Subjek Penelitian	36
3. Desain Penelitian.....	36
4. Prosedur Penelitian.....	37
5. Instrumen Pengumpulan Data	41
6. Teknik Analisis Data	45
BAB IV: HASIL PENELLITIAN	48
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	48
1. Kondisi Awal	48
2. Uraian Penelitian Secara Umum	49
B. Tindakan Dalam Siklus	51
1. Penlitian Siklus I	52
2. Penelitian Siklus II	71
C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan	84
BAB V : PENUTUP	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran	95
DAFTAR FUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Lembar Observasi Kreativitas Siswa	44
Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan PTK di Kelas VIII-1	51
Tabel 3. Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan I.....	61
Tabel 4. Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan II	63
Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I	65
Tabel 6. Hasil Angket Siklus I	68
Tabel 7. Pemberian Skor Angket Dengan Skala Likert	70
Tabel 8. Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan 3.....	74
Tabel 9. Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan 4.....	76
Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I	78
Tabel 11. Hasil Angket Siklus I.....	81
Tabel 12. Pemberian Skor Angket Dengan Skala Likert	83
Tabel 13. Peningkatan Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I dan Siklus II berdasarkan Berdasarkan Hasil Observasi	92
Tabel 14. Pedoman Konversi	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Lingkaran	24
Gambar 2	Unsur-unsur Lingkaran	25
Gambar 3	Busur Besar dan Busur Kecil dalam Lingkaran	26
Gambar 4	Juring Besar dan Juring Kecil dalam Lingkaran	27
Gambar 5	Tembereng Besar dan Tembereng Kecil dalam Lingkaran	27
Gambar 6	Siklus PTK Menurut Kurt Lewin	33
Gambar 7	Diagram Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I.....	67
Gambar 8	Diagram Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II	80
Gambar9	Diagram Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I dan Siklus II.....	93

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Validasi RPP
- Lampiran 2 Lembar Validasi Angket
- Lampiran3 RencanaPelaksanaanPembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan Ke-1
- Lampiran4 RencanaPelaksanaanPembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan Ke-2
- Lampiran5 Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I Pertemumuan Ke-1
- Lampiran6 Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I Pertemumuan Ke-1
- Lampiran7 Hasil Angket Siklus I
- Lampiran8 Pedoman Wawancara Untuk Guru Matematika dan Siswa
- Lampiran9 RencanaPelaksanaanPembelajaran (RPP) Siklus IIPertemuan Ke-3
- Lampiran10 RencanaPelaksanaanPembelajaran (RPP) Siklus IIPertemuan Ke-4
- Lampiran11 Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II Pertemumuan Ke-3
- Lampiran 12 Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II Pertemumuan Ke-4
- Lampiran 13 Hasil Angket Siklus II
- Lampiran 14 Pedoman Wawancara Untuk Guru Matematika dan Siswa
- Lampiran 15 Dokumentasi Proses Belajar Dengan Penerapan Pendekatan *Resource Based Learning*

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia adalah negara berkembang yang membutuhkan pendidikan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia baik berupa tenaga ahli maupun tenaga kerja yang siap pakai. Hal ini cukup beralasan karena pendidikan merupakan sektor yang paling dominan yang akan berdampak pada pembangunan nasional.

Dalam rangka peningkatan mutu pendidikan khususnya untuk memacu penguasaan ilmu pengetahuan, matematika memegang peranan penting dalam pendidikan baik sebagai objek langsung maupun objek tak langsung. Karena pentingnya, matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari mulai dari jenjang terendah Sekolah Dasar (SD) sampai tingkat Perguruan Tinggi.

Matematika sebagai salah satu ilmu yang diajarkan di sekolah ternyata tergolong dalam kategori ilmu yang sangat sulit untuk dipahami peserta didik, karena didalamnya banyak terdapat materi yang berbentuk konkret maupun abstrak, sehingga banyak siswa yang tidak mampu memahami materi dan berkesan kurang semangat belajar bahkan berujung dengan kebencian terhadap pelajaran matematika. Salah satu penyebab kurangnya pemahaman materi dalam

pembelajaran matematika adalah sistem belajar yang sifatnya klasikal, cara mengajar guru yang monoton, kurang tepat dalam memilih metode, dan kurang mampu memainkan alat peraga, selain itu siswa kurang di libatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, siswalah yang menjadi subjek, dialah pelaku kegiatan belajar. Sehingga siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir, kemampuan menguasai materi pelajaran, kemampuan mengembangkan intelektual dan mampu meningkatkan kreativitas yang dimilikinya.

Beberapa kasus nyata terlihat ketika guru mengajar matematika siswa hanya mendengar, mencatat, kemudian diam di tempat duduknya, selain itu terlihat juga sebagian besar siswa hanya mengandalkan catatan dari guru. Hal ini menunjukkan model pembelajaran yang biasa diterima siswa adalah model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centred*).

Pada dasarnya guru memiliki peranan yang sangat penting dan strategis dalam proses pembelajaran yaitu dalam membimbing siswa kearah kedewasaan, kematangan, dan kemandirian, sehingga guru sering dikatakan sebagai ujung tombak pendidikan. Sebagai komponen penting maka guru harus bisa memainkan perannya, baik dalam penguasaan materi, pengolahan kelas, pendekatan mengajar, pemilihan model pembelajaran, penggunaan metode dan penggunaan alat peraga.

Dalam observasi awaldengan salah seorang guru matematika di SMP Negeri

8 Padangsidimpuan yaitu Bapak Parada Sakti, diperoleh informasi bahwa:

Dalam proses pembelajaran matematika di kelas VIII¹ siswa masih menunjukkan sikap yang kurang aktif, kreatif dan tidak mandiri. Hal ini dapat dilihat dari kebiasaan siswa sehari-hari seperti meniru tugas teman, tidak ada keinginan mencari materi dari sumber lain, dan kurang mengeluarkan pendapatnya. Alhasil rata-rata nilai matematika yang diperoleh siswa masih jauh dari apa yang diharapkan.¹

Melalui hasil wawancara tersebut siswa tampaknya masih kurang kreatif dalam mencari berbagai informasi yang terkait dengan materi yang sedang diajarkan. Hal ini cukup terlihat jelas dari kebiasaansiswa sehari-hari seperti dalam proses belajar mengajar masih banyak siswa yang tidak mau mengeluarkan pendapatnya, siswa lebih memilih meniru tugas teman dari pada mengerjakan dengan kemampuan sendiri, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa belum menunjukkan sifat kreatif, padahal seharusnya siswa yang kreatif harus mampu mengeluarkan berbagai keterampilan yang dimilikinya seperti keterampilan berfikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, keterampilan mengevaluasi, rasa ingin tahu, berani mengambil resiko dan mampu mengerjakan tugas secara mandiri dengan ide-ide yang dimilikinya. Dari realita yang ada ini peneliti menyimpulkan bahwa ada masalah dalam proses pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang kreatif dalam proses belajar mengajar di SMP Negeri 8 Padangsidimpuan.

¹Parada Sakti, Guru Matematika SMP Negeri 8, *Hasil Wawancara Terdahulu*, HariRabu Tanggal 11 Desember 2013, Pukul 09:45 WIB.

Salah satu materi yang harus diajarkan dan dipelajari oleh siswa SMP kelas VIII¹ adalah lingkaran, dalam mempelajari materi lingkaran banyak siswa yang mengalami kesulitan menyelesaikan soal khususnya yang berhubungan dengan unsur dan bagian-bagian lingkaran serta luas dan keliling lingkaran. Hal ini ditandai dengan rendahnya hasil nilai tes yaitu rata-rata $\square 78$ sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk unsur dan bagian-bagian lingkaran serta luas dan keliling lingkaran adalah **78**.

Untuk mengatasi kesulitan yang demikian para pakar pendidikan banyak menawarkan berbagai model, metode dan pendekatan pembelajaran yang kesemuanya bertujuan dapat memompa semangat anak didik dalam proses belajar dan menggali potensi serta kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik. Salah satu pendekatan pembelajaran yang diterapkan di lembaga-lembaga pendidikan adalah pendekatan *Resource Based Learning*.

Pendekatan *Resource Based Learning* (belajar berdasarkan sumber) merupakan pendekatan yang mengajak siswa agar aktif dalam pembelajaran. Beberapa keuntungan penerapan pendekatan *Resource Based Learning* khususnya pada pokok bahasan lingkaran yaitu siswa dapat berperan aktif dalam mencari, menemukan, menyelesaikan soal dengan kemampuan berpikir yang siswa miliki dan siswa juga berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Pendekatan *Resource Based Learning* dilakukan dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Pendekatan ini mengajak siswa belajar langsung dari pengalamannya sendiri, tidak hanya mengandalkan perolehan informasi dari buku-buku. Dengan pendekatan ini siswa akan lebih leluasa menuangkan ide-ide yang dibangun berdasarkan informasi dari berbagai sumber, melatih kemampuan siswa untuk dapat memecahkan suatu masalah atau isu-isu yang ada dalam kehidupan sehari-hari, dengan demikian proses pembelajaran akan menggambarkan kesatuan antara kemampuan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan siswa, siswa berinteraksi dengan alam nyata, siswa dapat berpikir secara kritis, kreatif dan dapat melakukan aktifitas dalam belajar.

Berbagai masalah yang terjadi membuat penulis tertarik untuk menawarkan solusi dengan melakukan penelitian tindakan kelas yaitu dengan menerapkan suatu pendekatan *Resource Based Learning*. Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, yang menjadi pelaksana tindakan adalah peneliti dan guru matematika sebagai observer. Dengan penerapan pendekatan ini diharapkan dapat merubah pembelajaran yang berpusat pada guru kepada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Peneliti juga berharap dengan adanya penerapan pendekatan ini dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran matematika khususnya pada pokok bahasan lingkaran.

Beberapa masalah diatas yang menjadi latar belakang penulis mengangkat masalah ini sebagai bahan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan

Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Pendekatan *Resource Based Learning* Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas VIII¹SMP Negeri 8 Padangsidempuan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Adanya anggapan siswa bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit.
2. Keaktifan siswa dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan guru masih kurang.
3. Siswa masih menunjukkan sikap yang kurang aktif, kreatif dan mandiri seperti meniru tugas teman, tidak ada keinginan mencari materi dari sumber lain, dan kurang mengeluarkan pendapatnya.
4. Sistem belajar yang sifatnya klasikal dan konvensional yaitu pembelajaran berpusat pada guru.
5. Sumber belajar yang dipilih dan dipergunakan guru belum optimal

C. Batasan Masalah

Mengingat bahwa luasnya cakupan masalah yang teridentifikasi dalam latar belakang, maka masalah dibatasi pada Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa

Melalui Penerapan Pendekatan *Resource Based Learning* Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas VIII¹SMP Negeri 8 Padangsidempuan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Pendekatan *Resource Based Learning* Dapat Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas VIII¹SMP Negeri 8 Padangsidempuan”?.?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk melihat peningkatan kreativitas siswa pada pokok bahasan lingkaran melalui penerapan pendekatan *Resource Based Learning* di kelas VIII¹SMP Negeri 8 Padangsidempuan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk melengkapai tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.PdI) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Jurusan Tadris Matematika Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan.

2. Sebagai bahan acuan bagi peneliti untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas VIII¹ SMP Negeri 8 Padangsidempuan.
3. Sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti untuk meningkatkan mutu dan profesionalisme diri sebagai pendidik di hari-hari yang akan datang.
4. Sebagai bahan masukan kepada pihak sekolah agar dapat meningkatkan kreativitas siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Bagi yang aktif dalam dunia pendidikan pasti akan selalu mempertanyakan beberapa hal yang terkait langsung dengan dunia pendidikan seperti apa belajar, dan pembelajaran. Secara sederhana Anthony Robbins yang dikutip oleh Trianto mendefinisikan belajar sebagai proses penciptaan hubungan antara sesuatu yang sudah dipahami dan sesuatu yang baru.¹

Menurut Winkel yang dikutip oleh Yatim Riyanto bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.² Sedangkan Menurut Slameto pengertian belajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³ Selain itu Sardiman A.M dalam bukunya

¹Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 15.

²Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 5.

³Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Bina Aksara, 1987), hlm. 2.

mengemukakan tentang pengertian belajar adalah usaha mengubah tingkah laku.⁴

Dalam perspektif Islam, belajar merupakan kewajiban bagi setiap orang beriman agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka meningkatkan derajat kehidupan mereka. Hal ini dinyatakan dalam Al-Qur'an surah al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

إِذَا لَكُمْ مِنَ اللَّهِ فِتْنَةٌ فَافْسَحُوا الْمَجْلِسَ فِي تَفْسُحِ الْكُفْرِ قَلِيلًا إِذَاءَ آمَنُوا الَّذِينَ يَتَأْتِيهَا
بِمَا وَاللَّهُ دَرَجَاتٍ الْعِلْمَ أَوْ تَوَالَّذِينَ مِنْكُمْ ءَامَنُوا الَّذِينَ اللَّهُ يَرَفَعُ فَاذْشُرُوا وَأَنْشُرُوا قَلِيلًا وَ
خَيْرٌ تَعْمَلُونَ ﴿١١﴾

Artinya: "Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan".⁵

Berdasarkan beberapa kutipan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa seseorang dapat dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya. Kegiatan dan usaha yang dilakukan untuk mencapai perubahan tingkah laku itu merupakan proses belajar. Sedangkan perubahan tingkah laku itu sendiri

⁴Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 21.

⁵Departemen Agama RI, Yayasan Penyelenggara Penerjemah Tafsir Al-Qur'an. *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: CV. Diponegoro, 2011), hlm. 543.

merupakan hasil belajar maka dalam hal ini guru sebagai pemberi fasilitas harus bisa menarik perhatian siswa agar mereka tetap semangat ketika sedang belajar.

Pengertian pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan pembelajaran artinya proses atau cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.⁶ Sedangkan menurut Dimyatidan Modjono, pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.⁷

Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Jadi pembelajaran adalah serangkaian aktivitas atau kegiatan yang difasilitasi untuk terjadinya perubahan perilaku siswa.

Kegiatan belajar mengajar menurut Roestiyah.N.K yang dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien, mengenai pada tujuan yang di harapkan.⁸ Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah dengan menguasai metode mengajar. Metode mengajar adalah strategi pengajaran sebagai alat untuk untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

⁶Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hlm. 17.

⁷Dimyatidan Modjono, *Belajaran dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm. 297.

⁸Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 73-74.

B. Kreativitas Siswa

Kreativitas siswa berasal dari dua kata yaitu kreativitas dan siswa. Secara etimologi kreativitas berasal dari bahasa Inggris *creativity* yang berarti daya cipta.⁹ Sedangkan siswa atau peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan formal maupun pendidikan nonformal, pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu.¹⁰

Kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda oleh para pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing. Perbedaan dalam sudut pandang ini menghasilkan berbagai definisi kreativitas dengan penekanan yang berbeda-beda pula. Menurut Baron yang dikutip oleh Mohammad Ali dan Mohammad Ansori mendefinisikan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.¹¹ Sesuatu yang baru disini bukan berarti harus sama sekali baru akan tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.

Kreativitas adalah kesanggupan untuk menentukan sesuatu yang baru dengan jalan mempergunakan daya khayal, fantasi atau imajinasi.¹² Dalam kamus bahasa Indonesia kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta.¹³

⁹Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran*, Op.Cit., hlm.12.

¹⁰Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Op.Cit., hlm.74.

¹¹Mohammad Ali dan Mohammad Ansori, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), hlm.4.

¹²H. Balhadi Sutadiputra. *Aneka Problema Keguruan* (Bandung: Angksa, 1998), hlm. 102.

¹³Tim Penyusun Kamus Pustaka Bahasa, Edisi.3. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Bulan Bintang, 2001), hlm. 509.

Sedangkan kreativitas menurut Cony Semiawan yang dikutip oleh Suryosubroto adalah suatu kemampuan untuk membentuk gagasan baru dan penerapan dalam pemecahan masalah¹⁴.

Dalam kehidupan ini kreativitas sangat penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia, tanpa kreativitas maka manusia akan larut dan tergilas roda perubahan dan tanpa kreativitas manusia tidak akan mampu bertahan menghadapi perubahan yang semakin pesat. Kreativitas tidak hanya sekedar keberuntungan tetapi merupakan kerja keras yang disadari.

Pada dasarnya, semua orang kreatif. Selama manusia bisa berpikir dengan baik maka manusia itu kreatif. Kreatif tidak lebih dari proses berpikir dalam menghasilkan sesuatu yang baru. Setiap muslim hendaknya tidak mengabaikan potensi yang dimiliki sebagai nikmat pemberian Allah SWT. Karena Allah selalu mendorong manusia untuk berpikir, sebagaimana firman Allah Swt dalam surah Al-Baqarah ayat 219, yang berbunyi:

تَتَفَكَّرُونَ لَعَلَّكُمْ أَتَىٰ لَكُمُ اللَّهُ يُبَيِّنُ كَذَلِكَ

Artinya : “Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayatnya kepadamu supaya kamu berpikir”.¹⁵

¹⁴Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Edisi Kedua (Jakarta:Rineka Cipta, 2009), hlm.220.

¹⁵Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Op.Cit., hlm. 34.

Allah SWT memberikan akal dan potensi kepada manusia agar dapat memergunakannya untuk berpikir. Dengan adanya kebebasan akal pemikiran yang jernih dan cermat manusia perlu mendayagunakannya secara optimal, baik sebagai pengendali perilaku maupun upaya pemecahan segenap urusan dan kondisi yang dihadapi.

Daridefinisi menurut para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan. Menghasilkan bukan berarti dari yang tidak ada menjadi ada, kreativitas bisa menghasilkan bentuk baru, format baru, bahan baru dan sebagainya yang baru. Dengan demikian penulis menyimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

1. Ciri-Ciri Individu Yang Kreatif

Untuk dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran, berikut ini penulis akan menguraikan ciri-ciri kreativitas sebagaimana yang dikutip oleh Utami Munandar dalam Suryosubroto bahwa kreativitas meliputi ciri *aptitude dan nonaptitude*. Adapun ciri-ciri atau indikator tersebut sebagai berikut:

a. Ciri-ciri Kemampuan Berpikir Kreatif (*Aptitude*)

- 1) Keterampilan berpikir lancar yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

- 2) Keterampilan berpikir luwes yaitu menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
- 3) Keterampilan berpikir orisinal yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
- 4) Keterampilan memperinci (mengelaborasi) yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
- 5) Keterampilan menilai (mengevaluasi) yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, dan tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksanakannya.¹⁶

b. Ciri-ciri Kemampuan Berpikir Kreatif (*Non-Aptitude*)

- 1) Rasa ingin tahu yaitu selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang, obyek, dan situasi, dan peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti.
- 2) Bersifat imajinatif yaitu mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi dan menggunakan khayalan, tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
- 3) Merasa tertantang oleh kemajemukan yaitu terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, dan lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.
- 4) Sifat berani mengambil resiko yaitu berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, dan tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan, hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang berstruktur.
- 5) Sifat menghargai yaitu dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, dan menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.¹⁷

¹⁶Suryosubroto, *Op.Cit.*, hlm.223-224.

¹⁷*Ibid.*

Berdasarkan beberapa ciri individu kreatif di atas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, keterampilan merinci, dan keterampilan mengevaluasi. Seseorang yang kreatif selalu melihat segala sesuatu dengan cara berbeda dan baru yang biasanya tidak dilihat orang lain. Individu yang kreatif akan berhasil mencapai gagasan, ide, pemecahan masalah dan hal baru.

2. Tahap-tahap Kreativitas

Proses kreatif berlangsung mengikuti tahap-tahap tertentu. Menurut Wallas yang dikutip dalam oleh Mohammad Ali dan Mohammad Ansori ada empat tahapan proses kreatif yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi.¹⁸

a. Persiapan

Pada tahap persiapan, siswa berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Persiapan yang dimaksud pada tahap ini adalah mempelajari latar belakang perkara, seluk beluk dan problematikanya.

b. Inkubasi

¹⁸MohammadAli dan Mohammad Ansroi, *Op. Cit.*, hlm.50.

Pada tahap inkubasi, proses pemecahan masalah dieram dalam alam prasadar. Jadi pada tahap ini siswa mencari kegiatan yang melepaskan diri dari kesibukan pikiran mengenai perkara yang dihadapi.

c. Huminasi

Tahap humanisi sering disebut sebagai tahap timbulnya *insight*. Jadi pada tahap huminasi akan mendapatkan ide gagasan, pemecahan penyelesaian, cara kerja, jawaban baru.

d. Verifikasi

Pada tahap verifikasi, gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada realitas, jadi verifikasi disini berarti memecahkan masalah praktis sehubungan dengan perwujudan ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, jawaban baru.

3. Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Belajar

Menurut Jordan E.A dalam buku yang ditulis Suryosubroto ada sepuluh cara untuk dapat meningkatkan kreativitas yaitu

- a. Pergaulan.
- b. Lingkungan.
- c. Perjalanan.
- d. Permainan
- e. Membaca
- f. Seni.
- g. Teknologi.
- h. Berpikir.
- i. Alam bawah sadar.
- j. Jiwa kreatif.¹⁹

¹⁹Suryosubroto, *Op. Cit.*, hlm. 224-225.

Menurut Khusmeir yang dikutip oleh Hasan Langkung langkah-langkah yang diperlukan dalam pembentukan keterampilan memecahkan masalah berlaku pula untuk pembentukan kreativitas. Sekolah dapat menolong siswa mengembangkan kreativitas melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menolong siswa mengenal masalah-masalah untuk dipecahkan.
- b. Menolong siswa menemukan informasi, pengertian, asas-asas, dan metode-metode yang perlu untuk memecahkan masalah.
- c. Menolong siswa merumuskan dan membatasi masalah-masalah.
- d. Menolong siswa mengolah dan kemudian menerapkan informasi, pengertian, asas-asas dan metode-metode itu pada masalah tersebut untuk memperoleh kemungkinan-kemungkinan pemecahan.
- e. Mendorong siswa merumuskan dan menguji hipotesis-hipotesis itu untuk memperoleh pemecahan masalah.
- f. Mendorong siswa mengadakan penemuan dan penilaian sendiri secara bebas.²⁰

C. Pendekatan *Resource Based Learning*

Resource (sumber) adalah suatu sistem atau perangkat materi yang sengaja diciptakan atau disiapkan dengan maksud memungkinkan siswa belajar.²¹ Sedangkan *Learning Resource* yaitu semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang digunakan oleh peserta didik dalam belajar.

Pendekatan *Resource Based Learning* adalah suatu pendekatan yang dirancang untuk memudahkan siswa dalam mengatasi keterampilan siswa tentang luas dan keanekaragaman sumber-sumber informasi yang dapat

²⁰Hasan Langkung, *Kreativitas dan Pendidikan Islam* (Jakarta: Pustaka Al-Husna, 2005), hlm. 42-46.

²¹Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1994), hlm.195.

dimanfaatkan dalam belajar.²² Sumber-sumber informasi tersebut dapat berupa buku, jurnal, surat kabar, multimedia, ruang perpustakaan, dalam ruang sumber belajar yang khusus bahkan diluar Sekolah. Dengan memanfaatkan sepenuhnya segala sumber informasi sebagai sumber belajar maka diharapkan peserta didik dengan mudah dapat memahami konsep materi pembelajaran.

Resource Based Learning adalah segala bentuk belajar yang langsung menghadapkan murid dengan suatu atau sejumlah sumber belajar secara individual atau kelompok dengan segala kegiatan belajar yang bertalian dengan itu, jadi bukan dengan cara yang konvensional dimana guru menyampaikan bahan pelajaran pada murid. tetapi setiap komponen yang dapat memberikan informasi seperti perpustakaan, laboratorium, kebun, dan sebagainya juga merupakan sumber belajar.²³

Dalam *Resource Based Learning* diutamakan tujuan untuk mendidik murid menjadi seorang yang sanggup belajar dan meneliti sendiri, murid harus dilatih untuk menghadapi masalah-masalah yang terbuka bagi jawaban-jawaban yang harus diselidiki kebenarannya, berdasarkan data yang dikumpulkan dari berbagai sumber, seperti dari penelitian perpustakaan, eksperimen dalam laboratorium, maupun sumber-sumber lainnya.

Pendekatan ini dapat pula didasarkan atas penelitian, pengajaran proyek, pengajaran unit yang terintegrasi, pendekatan interdisipliner, pengajaran aktif

²²Suryosubroto, *Op.Cit.*, hlm .215.

²³Erwin Rosilawati, "Resource Based Learning" <http://pustaka.pandani.web.id/2013/10/pembelajaran-dengan-pendekatan-resource.html>)Diakses 08 Januari 2014 Pukul 09:38 WIB.

yang penting setiap model yang digunakan bertalian dengan tujuan yang akan dicapai. *ResourceBased Learning* tidak hanya sesuai bagi pelajaran ilmu sosial, tetapi juga bagi ilmu pengetahuan alam.²⁴

Association for Education and Communication Technology (AECT) sebagaimana dikutip oleh Sudjarwa mendefinisikan sumber belajar adalah berbagai atau semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajar baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar.²⁵

Dari beberapa defenisi diatas penulis menyimpulkan bahwa *Resource Based Learning* atau belajar berdasarkan sumber adalah segala sumber informasi yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Sumber tersebut dapat berupa buku, jurnal, internet, multimedia, laboratorium, perpustakaan, media belajar, alat peraga, kebun, teman sebaya, dll.

1. Syarat Sumber Belajar yang Baik

Untuk menjamin sumber belajar tersebut merupakan sumberbelajar yang tepat, maka sumber belajar tersebut harus memenuhi ketiga persyaratan sebagai berikut:

- a. Harus dapat tersedia dengan cepat.
- b. Harus memungkinkan siswa untuk memacu diri sendiri

²⁴Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*(Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hlm30.

²⁵Sudjawaro S, *BeberapaAspekPengembanganSumberBelajar*(Jakarta: MedyatamaSarana Perkasa, 1989), hlm. 141.

- c. Harus bersifat individual, misalnya harus dapat memenuhi berbagai kebutuhan para siswa dalam belajar mandiri.²⁶

Menurut Sudjana adasejumlah pertimbangan yang harus diperhatikan, ketika akan memilih sumber belajar diantaranya yaitu kriteria umum dan kriteria berdasarkan tujuan yang hendak dicapai.²⁷ Berikut rincian kriterianya:

- a. Kriteria umum, merupakan ukuran kasar dalam memilih berbagai sumber belajar.
- b. Ekonomis, Pengadaan sumber belajar yang bisa dimanfaatkan dengan jangka waktu yang lama (awet) akan lebih ekonomis karena tidak akan mengeluarkan banyak dana dalam waktu singkat.
- c. Praktis dan sederhana. Tidak memerlukan pelayanan yang menggunakan keterampilan khusus yang rumit agar tidak menghabiskan waktu dan dana yang cukup besar.
- d. Mudah diperoleh. Sumber belajar hendaknya yang bisa didapatkan dengan mudah. Ini bisa diaplikasikan pada sumber belajar yang tidak dirancang karena dapat dicari di lingkungan sekitar.
- e. Bersifat fleksibel. Sumber belajar bisa dimanfaatkan untuk berbagai tujuan instruksional dan tidak dipengaruhi oleh faktor luar, misalnya kemajuan

²⁶Freed Percival dan Henry Ellington, Terjemahan Sudjawaro S, *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Erlangga, 1988), hlm. 124-125

²⁷Nurul, "Sumber Belajar" (<http://www.lpmjateng.go.id/index.php/asip/jurnal/2013/03/sumber-belajar>), Diakses 19 Februari 2014 Pukul 13:13 WIB.

teknologi, nilai, budaya, keinginan berbagai pemakai sumber belajar itu sendiri, seperti halnya kaset video.

- f. Komponen-komponennya sesuai tujuan. Sering kali suatu sumber belajar mempunyai tujuan yang sesuai dan pesan yang dibawa juga cocok. Hal ini merupakan kriteria yang penting.
 - 1) Kriteria berdasarkan tujuan antara lain:
 - a) Sumber belajar untuk motivasi, pemanfaatan sumber belajar yang mampu membangkitkan minat.
 - b) Sumber belajar dapat mendorong partisipasi, merangsang pertanyaan-pertanyaan dan memperjelas masalah.
 - c) Sumber belajar untuk tujuan pengajaran. Kriteria ini biasanya dipakai oleh para guru untuk memperluas bahan pelajaran dalam mendukung kegiatan belajar mengajar.
 - d) Sumber belajar untuk penelitian. Sumber belajar yang dapat membantu dalam bentuk yang dapat diobservasi, dianalisis, dicatat secara teliti dan sebagainya. Jenis sumber belajar ini diperoleh secara langsung dari masyarakat atau lingkungan melalui penggunaan rekaman audio maupun video.
 - e) Sumber belajar untuk memecahkan masalah.²⁸

Sekalipun telah dipisahkan, sumber belajar dalam kenyataannya satu sama lain masih saling berhubungan sehingga terkadang sulit untuk memisahkannya. Misalnya seorang guru yang sedang menjelaskan penggunaan jangka sorong dan memperagakan alat tersebut di laboratorium. Dalam hal tersebut paling tidak si guru tersebut sedang menggunakan beberapa bentuk sumber belajar sekaligus seperti laboratorium sebagai lingkungan, jangka sorong sebagai alat, penjelasan sebagai tekniknya, guru itu sendiri juga berperan sebagai sumber

²⁸*Ibid.*

belajarnya dan materi tentang jangka sorong itu sendiri dapat dikatakan sebagai pesan yang akan disampaikan kepada si pembelajar atau siswa.

2. Ciri- Ciri Pendekatan *Resource Based Learning*

Menurut Nasution ciri-ciri belajar *Resource Based Learning* sebagai berikut:²⁹

- a. Belajar berdasarkan sumber memanfaatkan sepenuhnya segala sumber informasi sebagai sumber bagi pembelajaran termasuk alat-alat audio visual dan memberi kesempatan untuk merencanakan kegiatan belajar dengan mempertimbangan sumber-sumber yang tersedia.
- b. Belajar berdasarkan sumber berusaha memberi pengertian kepada siswa tentang luas dan aneka ragamnya sumber-sumber informasi yang dimanfaatkan untuk belajar.
- c. Belajar berdasarkan sumber berhasrat untuk mengganti pasivitas siswa dalam belajar tradisional dengan belajar aktif didorong oleh minat dan keterlibatan diri dalam pendidikannya.
- d. Belajar berdasarkan sumber berusaha untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menyajikan berbagai kemungkinan tentang bahan pelajaran, metode kerja, dan medium komunikasi yang berbeda sekali dengan kelas konvensional yang mengharuskan para siswa belajar yang sama dengan cara yang sama.
- e. Belajar berdasarkan sumber memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja menurut kecepatan dan kesanggupan masing-masing dan tidak dipaksa bekerja menurut kecepatan yang sama dalam hubungan kelas.
- f. Belajar berdasarkan sumber lebih fleksibel dalam penggunaan waktu dan ruang belajar.
- g. Belajar berdasarkan sumber berusaha mengembangkan kepercayaan akan diri siswa dalam hal belajar yang memungkinkannya untuk melanjutkan belajar sepanjang hidup.

3. Langkah- Langkah *Resource Based Learning*

Menurut Suryosubroto cara belajar *Resource Based Learning* yaitu:³⁰

- a. Menjelaskan alasan yang kuat kepada siswa tentang tujuan mengumpulkan informasi tertentu.

²⁹Nasution, *Op.Cit.*, hlm. 26.

³⁰Suryosubroto, *Op.Cit.*, hlm. 270.

- b. Merumuskan tujuan pembelajaran (SK KD dan Indikator).
- c. Identifikasi kemampuan informasi yang dimiliki siswa.
- d. Menyiapkan sumber-sumber belajar yang potensial telah tersedia dan dipersiapkan dengan baik.
- e. Menentukan cara siswa akan mendemonstrasikan hasil belajar.
- f. Menentukan bagaimana informasi yang diperoleh siswa untuk dikumpulkan.
- g. Menentukan alat evaluasi untuk mengatur keberhasilan proses dan penyajian hasil belajar siswa.

Menurut Nasution dalam pelaksanaan *Resource Based Learning* perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:³¹

- a. Pengetahuan yang ada, ini mengenai pengetahuan guru tentang latar belakang murid dan pengetahuan murid tentang bahan pelajaran.
- b. Tujuan pelajaran, Guru harus merumuskan dengan jelas tujuan yang apa yang ingin di capai dengan pelajaran itu.
- c. Memilih metodologi, Metode pengajaran banyak ditentukan oleh tujuan.
- d. Koleksi dan penyediaan bahan harus diketahui bahan dan alat yang dimiliki oleh Sekolah.
- e. Penyediaan Tempat, segala kegiatan harus dilakukan dalam ruangan tertentu.

Dari dua pendapat mengenai langkah pembelajaran dengan pendekatan *Resouce Based Learning*. Pada penelitian ini akan diambil langkah-langkah menurut Suryosubroto.

4. Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan *Resource Based Learning*

Adapun kelebihan pendekatan *Resource Based Learning* yaitu:³²

- a. *Resource Based Learning* mengakomodasi perbedaan individu baik dalam hal gaya belajar, kemampuan, kebutuhan, minat dan pengetahuan awal mereka. Dengan demikian, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing. Sumber belajar dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa.

³¹Nasution. *Op.Cit.*, hlm.30.

³²Nurainihass “Belajar berbasis aneka sumber”, (file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR./Belajar_berbasis_aneka_sumber.pdf), Diakses 24 Februari 2014 Pukul 16: 03 WIB.

- b. *Resource Based Learning* mendorong pengembangan kemampuan memecahkan masalah, mengambil keputusan dan keterampilan mengevaluasi. Jadi *Resource Based Learning* memungkinkan siswa menjadi kreatif dan memiliki ide-ide orisinal.
- c. Proses pembelajaran dengan metode *Resource Based Learning* mendorong siswa untuk bisa bertanggung jawab terhadap belajarnya sendiri. Jadi dapat melatih kemandirian belajar sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna, lebih tertanam dalam pada diriinya karena ia sendiri secara pribadi yang menemukan dan membangun pemahaman.
- d. *Resource Based Learning* menyediakan peluang kepada siswa untuk menjadi pengguna teknologi informasi dan komunikasi yang efektif. Ia akan mampu bagaimana menemukan dan memilih informasi yang tepat, menggunakan informasi tersebut, mengolah dan menciptakan pengetahuan baru berdasarkan informasi tersebut serta menyebarkan atau menyajikan kembali informasi tersebut kepada orang lain.
- e. Dengan *Resource Based Learning* siswa akan belajar bagaimana belajar (learning to learn). Sekali ia meleak iinformasi, ia akan mengembangkan sikap positif dan keterampilan yang sangat berguna bagi dirinya dalam era informasi yang sedang dan akan dihadapinya kelak. Jadi pada akhirnya *Resource Based Learning* dapat membekali keterampilan hidup bagi siswa.

Sedangkan kekurangan dari *Resource Based Learning* yaitu:³³

- a. Menuntut kemampuan dan kreativitas siswa dan guru.
- b. Menuntut persiapan pembelajaran yang matang dari seorang guru.

D. Lingkaran

1. Kompetensi Dasar Lingkaran

- a. Menentukan unsur dan bagian-bagian lingkaran
- b. Menghitung keliling dan luas lingkaran

1) Pengertian Lingkaran

³³*Ibid.*



Dalam kehidupan sehari-hari banyak benda-benda yang permukaannya berbentuk lingkaran, seperti tampak pada gambar berikut.

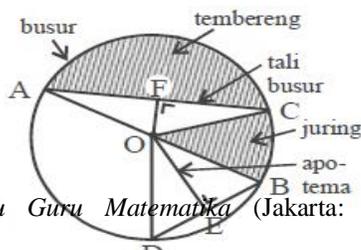


Gambar 1. Lingkaran

Lingkaran adalah salah satu kurva tutup sederhana yang membagi bidang menjadi dua bagian, yaitu bagian dalam dan bagian luar.³⁴ Selain ini Lingkaran adalah tempat kedudukan titik-titik yang berjarak sama terhadap titik tertentu, jarak yang sama disebut jari-jari (r) dan titik tertentu disebut pusat lingkaran.³⁵

Berdasarkan pengertian di atas penulismenyimpulkan bahwa lingkaran adalah kurva tertutup sederhana yang merupakan tempat kedudukan titik-titik yang berjarak sama terhadap suatu titik tertentu. Jarak yang sama tersebut disebut jari-jarilingkaran dan titik tertentu disebut pusat lingkaran.

a) Bagian-bagian Lingkaran



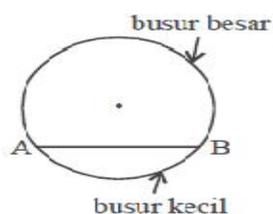
³⁴Mohammad Nuh, *Buku Guru Matematika* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2014), hlm. 282.

³⁵Maman Abdurahman dan Yatie Sri Mulyati, *Intisari Matematika Untuk SMA* (Bandung:CV.Pustaka Setia,2007), hlm.164.

Gambar 2. Unsur-unsur lingkaran

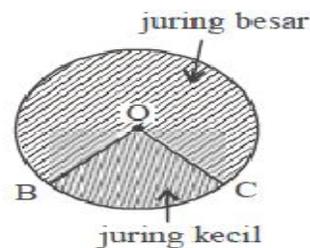
Perhatikan gambar diatas untuk dapat memahami mengenai unsur-unsur lingkaran.

- Titik O disebut titik pusat lingkaran.
- \overline{OA} , \overline{OB} , \overline{OC} , dan \overline{OD} disebut jari-jari lingkaran, yaitu garis yang menghubungkan titik pusat lingkaran dan titik pada keliling lingkaran.
- \overline{AB} disebut *garis tengah* atau *diameter*, yaitu ruas garis yang menghubungkan dua titik pada keliling lingkaran dan melalui pusat lingkaran. Karena diameter $\overline{AB} = \overline{AO} + \overline{OB}$, dimana $\overline{AO} = \overline{OB} =$ jari-jari (r) atau $d = 2r$.
- \overline{AC} disebut *tali busur*, yaitu ruas garis yang menghubungkan dua titik pada keliling lingkaran.
- $\overline{OE} \perp$ tali busur \overline{BD} dan $\overline{OF} \perp$ tali busur \overline{AC} disebut *apotema*, yaitu jarak terpendek antara tali busur dan pusat lingkaran.
- Garis lengkung \widehat{AC} , \widehat{BC} , dan \widehat{AB} disebut *busur lingkaran*, yaitu bagian dari keliling lingkaran. Busur terbagi menjadi dua, yaitu busur besar dan busur kecil.



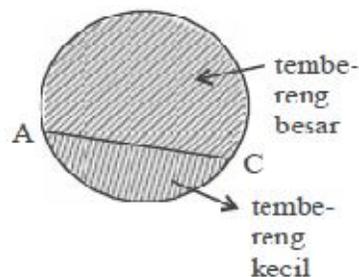
Gambar 3.
Busur besar dan busur kecil dalam lingkaran

- (1) *Busur kecil/pendek* adalah busur AB yang panjangnya kurang dari setengah keliling lingkaran
- (2) *Busur besar/panjang* adalah busur AB yang lebih dari setengah keliling lingkaran.
- Daerah yang dibatasi oleh dua jari-jari, \overline{OC} dan \overline{OB} serta busur BC disebut *juring* atau *sektor*. Juring terbagi menjadi dua, yaitu juring besar dan juring kecil.



Gambar 4.
Juring besar dan juring kecil dalam lingkaran

- Daerah yang dibatasi oleh tali busur \overline{AC} dan busurnya disebut *tembereng*. Gambar 5 menunjukkan bahwa terdapat tembereng kecil dan tembereng besar.



Gambar 5.
Tembereng besar dan tembereng kecil

b) Keliling dan Luas Lingkaran

Keliling lingkaran adalah sudut yang kaki sudutnya berhimpit dengan tali busur, dan titik pusatnya berhimpit dengan suatu titik pada lingkaran.³⁶ Untuk menentukan keliling dapat dicari dengan menggunakan rumus:

- Rumus keliling lingkaran

$$K = \pi d \text{ atau } K = 2\pi r$$

Dimana r adalah jari-jari lingkaran

d adalah diameter lingkaran

π adalah suatu konstanta yang nilainya 3,14 atau $\frac{22}{7}$

Contoh 1:

Hitunglah keliling lingkaran dengan jari-jari 28 cm

Jawab:

$$\begin{aligned} K &= 2 \pi r \\ &= 2 \times \frac{22}{7} \times 28 \end{aligned}$$

³⁶Muhammad Nuh, *Op.Cit.*, hlm.291.

$$= 176 \text{ cm}$$

Jadi, keliling lingkaran tersebut adalah 176 cm

Contoh 2:

Diketahui jari-jari sebuah roda sepeda adalah 49 cm berapa meter jarak yang di tempuh sepeda tersebut jika roda berputar 100 kali?

Jawab:

Jika sebuah roda mengelilingi maka jarak yang dilalui setelah satu putaran penuh sama dengan panjang kelilingnya

$$\begin{aligned} K &= 2 \pi r \\ &= 2 \times \frac{22}{7} \times 49 \\ &= 308 \text{ cm} \end{aligned}$$

Karena roda berputar 100 kali, jarak yang ditempuh adalah $100 \times 308 \text{ cm} = 3,080 \text{ cm} = 30,8 \text{ m}$.

Luas lingkaran adalah luas daerah yang dibatasi oleh keliling lingkaran.³⁷ luas lingkaran dapat dicari dengan menggunakan rumus :

– Rumus luas lingkaran

$$L = \pi r^2 \text{ atau } L = \frac{1}{4} \pi d^2$$

³⁷Ponco Sujatmiko, *Matematia Kreatif 2 Konsep Dan Terapannya Untuk Kelas VIII SMP Dan MTS*, (Solo: PT,Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2005), hlm.147.

Dimana :

L = luas Lingkaran

$\pi = \frac{22}{7}$ atau 3,14 sebagai nilai pendekatan untuk π

r = jari-jari lingkaran

Contoh:

Diketahui luas permukaan suatu kolam renang yang berbentuk lingkaran adalah 78,5 m² hitunglah diameter kolam tersebut

Jawab:

$$L = \frac{1}{4} \pi d^2$$

$$7,85 = \frac{1}{4} \times 3,14 \times d^2$$

$$d^2 = \frac{4 \times 78,5}{3,14}$$

$$d^2 = 100$$

$$d = \sqrt{100} = 10$$

Jadi diameter kolam itu adalaah 10 m.

E. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran peneliti, ada beberapa judul yang relevan dengan masalah yang diangkat dalam penelitian ini yang telah diteliti oleh peneliti-peneliti terdahulu diantaranya yaitu:

1. Penelitian ini relevan dengan skripsi yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Resource Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Kemampuan Menerapkan Nilai-Nilai Sikap Berekonomi Dalam Kehidupan Sehari-Hari Siswa Kelas X MAN Mojokerto*" yang ditulis oleh Rina Kusumaningsi. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan terhadap penerapan model pembelajaran Resource Based Learning yang dilakukan oleh guru. Keberhasilan penerapan model pembelajaran *Resource Based Learning* mengalami peningkatan 80% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II.³⁸
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Qomariyah dengan judul "*Pengaruh Strategi Resource Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*" hasil penelitiannya menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar kelompok kontrol, perolehan nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah sebesar 48,5 dengan ketuntasan belajar 30%. Sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol adalah sebesar 38,5 dengan ketuntasan belajar 5%. Dengan

³⁸Rina Kusumaningsih, "*Penerapan Model Pembelajaran Resource Based Learning Untuk Meningkatkan aktivitas Belajar Dan Kemampuan Menerapkan Nilai-Nilai Sikap Berekonomi Dalam Kehidupan Sehari-Hari Siswa Kelas X MAN Mojokerto*", (Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang, 2008)

demikian, dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa strategi *Resource Based Learning* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.³⁹

F. Kerangka Tindakan

Pendekatan *Resource Based Learning* atau belajar berdasarkan sumber sangat penting dalam proses belajar mengajar untuk mencapai hasil belajar yang baik. Dengan adanya pemanfaatan sumber belajar yang bervariasi dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang dipelajari.

Pendekatan *Resource Based Learning* merupakan bentuk belajar yang langsung menghadapkan murid dengan satu atau beberapa masalah. Dalam pembelajaran *Resource Based Learning* murid dapat belajar dengan berbagai sumber dan kemampuan yang dimiliki.

Pembelajaran dengan pendekatan *Resource Based Learning* dapat menciptakan hubungan yang baik antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa lainnya, jika sumber belajar yang digunakan merupakan sumber yang menarik maka akan lebih merangsang keaktifan siswa untuk belajar dengan baik, dengan kata lain semakin meningkat pula kreativitas siswa.

Kreativitas siswa adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan dihasilkan dari kemampuan berpikir, daya khayal, fantasi dan

³⁹Nurul Qomariyah, "Pengaruh Strategi *Resource Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa", (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulloh Jakarta, 2010)

imajinasi. Sesuatu yang baru disini bukan berarti harus sama sekali baru akan tetapi kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pendekatan *Resource Based Learning* sumber belajar yang dapat digunakan antara lain: buku, majalah, jurnal, multimedia, laboratorium, ruang perpustakaan, kebun, teman sebaya dan sumber informasi lainnya yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar. Jika sumber belajar ini diterapkan sesuai dengan materi yang diajarkan, maka diduga pembelajaran akan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis yaitu pernyataan tentatif yang merupakan dugaan atau terkaan tentang apa saja yang diamati dalam usaha untuk memahaminya.⁴⁰ Hipotesis dapat diturunkan dari teori, akan tetapi ada kalanya sukar diadakan perbedaan yang tegas antara teori dan hipotesis dengan demikian tanpa teori yang jelas maka hipotesis tidak dapat dirumuskan. Hipotesis ilmiah mencoba mengutarakan jawaban sementara terhadap masalah yang akan diteliti dan hipotesis menjadi teruji apabila semua gejala yang timbul tidak bertentangan dengan hipotesis tersebut.

⁴⁰Nasution, *Metode Reserch*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm.39.

Berdasarkan landasan teoritis dan kerangka fikir diatas, maka hipotesis penelitian ini yaitu “penerapan pendekatan *Resource Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pokok bahasan lingkaran di kelas VIII¹ SMP Negeri 8 Padangsidempuan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 8 Padangsidempuan yang beralamat di Jl. Tengku Rizal Nurdin Km.8 Pijorkoling Padangsidempuan Tenggara. Selatan. Alasan peneliti memilih tempat ini adalah karena disekolah ini belum pernah dilakukan penelitian dengan judul yang sama dengan peneliti, kemudian karena kreativitas siswa di kelas VIII¹ ini masih rendah.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 7 Juli sampai dengan tanggal 12 Juli tahun 2014. Waktu peneliti digunakan untuk pengambilan data, pengolahan data dan untuk mendapatkan hasil penelitian.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model siklus. Penelitian tindakan kelas (PTK) dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata dan menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.¹ PTK dilaksanakan dengan menerapkan berbagai inovasi untuk meningkatkan kualitas dan produktivitas proses pembelajaran.²

¹WinaSanjaya, *PenelitianTindakanKelas*(Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 27.

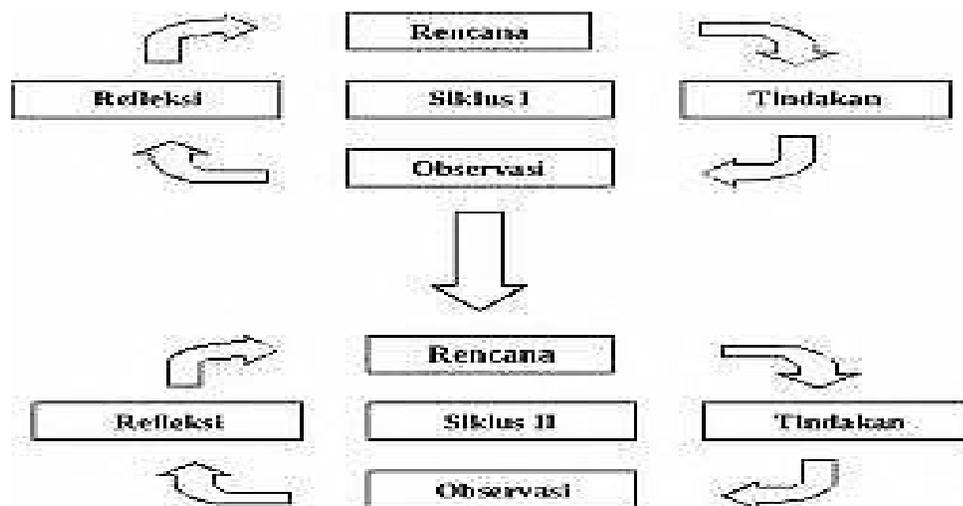
²*Ibid.*

2. Subjek Peneliti

Adapun yang menjadi subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII¹ SMPNegeri 8 Padangsidempuan tahun ajaran 2013-2014 yang berjumlah 32 orang.

3. Desain Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin.³ yaitu terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan setiap siklus dilakukan dengan pola yang sama. Setiap siklusnya meliputi 4 tahapan yaitu, perencanaan (planning), tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Siklus penelitian tersebut dapat dilihat seperti gambar berikut:



Gambar 6.
Siklus PTK menurut Kurt Lewin

³Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, *Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi Kedua (Jakarta: PT.Indeks, 2010), hlm.20.

4. Prosedur Penelitian

Adapun langkah- langkah tindakan yang ditempuh dalam penelitian ini yaitu:

a. Siklus I

1) Perencanaan (Planning)

Perencanaan adalah kegiatan yang dimulai dari menyusun rencana tindakan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Penyusunan perencanaan disesuaikan dengan situasi dan kondisi saat ini sehingga bersifat fleksibel dan dapat diubah mengikuti perkembangan proses pembelajaran yang terjadi.

Beberapa persiapan yang dilakukan pada tahap awal perencanaan ini sebagai berikut:

- a) Peneliti menganalisis Standar Kompetensi (SK) 4 dan kompetensi dasar (KD) 4.1 yaitu menentukan unsur dan bagian-bagian lingkaran dan (KD) 4.2 yaitu menghitung keliling dan luas lingkaran.
- b) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan diterapkan dengan pendekatan *Resource Based Learning*.
- c) Membuat lembar observasi siswa.
- d) Menbuat lembar wawancara untuk guru dan siswa
- e) Memvalidkan angket.

2) Tindakan

Setelah perencanaan disusun, langkah selanjutnya adalah melaksanakan atau mengimplementasikan perencanaan tersebut kedalam bentuk tindakan-tindakan nyata. Tindakan yang dilakukan sebagai berikut:

- a) Pada tahap-tahap kegiatan pembelajaran dalam tiap pertemuan, guru memulai dengan menjelaskan tentang tujuan pembelajaran, apersepsi dan memberikan pengarahan tentang pendekatan *Resource Based Learning* kepada siswa.
- b) Guru memberikan stimulus berupa materi yang akan di ajarkan.
- c) Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin di capai.
- d) Guru meminta siswa berfikir tentang materi atau permasalahan yang disampaikan guru.
- e) Guru mengidentifikasi kemampuan informasi yang dimiliki siswa.
- f) Guru menentukan cara siswa akan mendemonstrasikan hasil belajar.
- g) Guru menentukan bagaimana informasi yang telah diperoleh siswa untuk dikumpulkan.
- h) Menentukan alat evaluasi untuk mengatur keberhasilan proses dan peningkatan kreativitas siswa pada pokok bahasan lingkaran.

3) Observasi

Pada tahap demi tahap dilakukan observasi terhadap siswa pada proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai pelaksana kegiatan dan dua observer selama pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan pada setiap pertemuan dengan cara mengamati tingkah laku siswa yang terdapat dalam indikator dan mengisi lembar observasi kreativitas belajar yang telah disediakan, mengisi angket setiap siklusnya serta menjawab lembar wawancara yang diwakili oleh beberapa siswa.

4) Refleksi

- a) Menganalisis hasil observasi, hasil angket, lembar wawancara untuk membuat simpulan sementara terhadap pelaksanaan pembelajaran.
- b) Mendiskusikan hasil analisis refleksi untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus berikutnya. Refleksi dilakukan untuk mencatat semua pertemuan baik kelebihan maupun kekurangan yang terdapat pada siklus I, selanjutnya, untuk mengadakan perbaikan pada siklus II.

b. Siklus II

Karena dari siklus I belum menampakkan adanya hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Maka perlu dilakukan siklus II dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Perencanaan (Planning)

- a) Peneliti menyusun rencana pembelajaran agar pembelajaran yang berlangsung lebih terarah dan melakukan perbaikan pembelajaran sebagai tindakan lanjut dari siklus I.
- b) Menyusun langkah-langkah perencanaan seperti langkah siklus I di atas.

2) Tindakan

- a) Pada tiap-tiap tahap kegiatan pembelajaran dalam tiap pertemuan pada siklus II, guru memulai dengan menjelaskan kepada siswa tentang tujuan pembelajaran, apersepsi, dan memberikan pengarahan tentang pendekatan *Resource Based Learning* serta kreativitas siswa.
- b) Pelaksanaan pembelajaran tetap menggunakan pendekatan *Resource Based Learning* dan memperbaiki hasil tindakan pada siklus I

3) Observasi

- a) Observasi dilaksanakan dengan secermat-secermatnya dengan mendata kembali hasil observasi seperti yang dilakukan pada siklus I.
- b) Peneliti melakukan pengamatan lebih tajam terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran dengan memperhatikan hasil refleksi pada siklus I.

4) Refleksi

Peneliti melakukan refleksi berdasarkan pelaksanaan pembelajaran dan hasil pengamatan pada siklus II, kemudian menganalisis dan membuat kesimpulan tentang keberhasilan pendekatan *Resource Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pokok bahasan lingkaran di kelas VIII¹ SMP Negeri 8 Padangsidempuan.

5. Instrument Pengumpulan Data

Instumen penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam pengumpulan data, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, untuk mendukung observasi dilakukan juga dengan angket dan wawancara.

a. Observasi

Secara umum observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.⁴ Jadi observasi merupakan proses pengumpulan informasi yang dilakukan peneliti untuk mengamati situasi penelitian.

⁴AnasSudijono, *PengantarEvaluasiPendidikan*(Jakarta: PT. Raja GrafindoPersada, 2011), hlm. 76.

Lembar observasi digunakan untuk melihat kreativitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, karena kreativitas itu banyak sekali, maka peneliti hanya mengamati beberapa kreativitas saja yang terkait dengan kegiatan pembelajaran disetiap tindakan. Indikator kreativitas siswa yang diamati antara lain yaitu:

- 1) Keterampilan berpikir lancar, yaitu keterampilan siswa mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan, ketika proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Keterampilan berpikir luwes (fleksibel) yaitu keterampilan siswa menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi ketika proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Keterampilan berpikir orisinal yaitu keterampilan siswa melahirkan ungkapan yang baru dan unik ketika proses pembelajaran berlangsung.
- 4) Keterampilan memperinci (mengelaborasi) yaitu keterampilan siswa memperkaya dan mengembangkansuatugagasan dan memperincidetil-detildarisuatuobyekketika proses pembelajaran berlangsung, sehinggamenjadilebihmenarik.
- 5) Keterampilan menilai (mengevaluasi) yaitu keterampilan siswa menentukanpatokanpenilaiansendiri dan menentukanapakahsuatupertanyaanbenar di akhir proses pembelajaran.

- 6) Rasa ingin tahu yaitu keinginan siswa selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang, obyek, dan situasi, dan peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti.
- 7) Bersifat imajinatif yaitu mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi dan menggunakan khayalan, tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
- 8) Merasa tertantang oleh kemajemukan yaitu terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, dan lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.
- 9) Sifat berani mengambil resiko yaitu sifat siswa berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, dan tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan, hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang berstruktur.
- 10) Sifat menghargai yaitu sifat siswa dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, dan menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

Tabel 1.
Lembar Observasi Kreativitas Siswa

No	Nama Siswa	Indikator Kreativitas									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Jlh Kreativitas										
	Rata-Rata										
	Persentas										

b. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.⁵ Angket digunakan untuk memperkuat observasi dan melihat kreativitas siswa melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun oleh peneliti.

c. Wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara⁶. Menurut Masri dan

⁵Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm.193.

⁶*Ibid*, hlm. 198.

Sofian wawancara merupakan suatu proses interaksi dan komunikasi. Dalam proses ini, wawancara ditentukan oleh beberapa faktor yaitu pewawancara, responden, topik penelitian yang tertuang dalam daftar pertanyaan dan situasi wawancara.⁷Wawancara digunakan peneliti untuk mendukung lembar observasi kreativitas siswa.

6. Teknik Analisis Data

Data pada penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui predikat dari tiap aspek keefektifan pembelajaran yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui apakah penerapan pendekatan pembelajaran yang diterapkan berhasil meningkatkan kreativitas siswa atau tidak. Analisis data yang dilakukan sebagai berikut:

a. Observasi

Untuk mencari persentase kreativitas siswa melalui lembar observasi digunakan rumus berikut:⁸

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang kreatif}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

⁷Singarimbun, Masridan Sofian Efendi, *Metode Penelitian Survei*, (Jakarta: LP3ES, 1989), hlm. 192.

⁸*Ibid.*, hlm. 205.

1). Penyajian data

Penyajian data adalah mendeskripsikan data yang telah diorganisi jadi bermakna, yakni kegiatan analisi data berupa penyusunan atau penggabungan dari sekumpulan informasi yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan, tentu setelah data diolah, maka data disajikan dalam bentuk naratif.

2) Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah membuat kesimpulan berdasakandeskripsi data, yakni memberikan kesimpulan atas temuan-temuan yang telah diinterpretasikan dalam sajian data serta memberikan rekomendasi atau sarana yang terkait dengan merumuskan permasalahan dan tujuan penelitian. Menarik kesimpulan penelitian selalu harus mendasarkan diri atas semua data yang diperoleh dalam kegiatan penelitian. Dengan kata lain, penarikan kesimpulan harus berdasarkan data, bukan atas dasar angan-angan dan keinginan peneliti.⁹

Cara pengambilan kesimpulan pada penelitian tindakan ini yaitu dengan hasil lembar observasi siklus I dan siklus II kemudian didukung oleh hasil penyebaran angket siklus I dan siklus II, hasil wawancara kepada guru matematika dan wawancara kepada siswa yang diwakili oleh beberapa siswa. Selanjutnya menyusun, mengolah,

⁹SuharsimiArikunto, *Op.Cit.*,hlm. 385.

dan menyajikan sesuai dengan kaidah-kaidah ilmiah sehingga menjadi data yang bermakna.

Berdasarkan data yang sudah bermakna dan mudah untuk dibaca selanjutnya dapat disimpulkan pelaksanaan penelitian tindakan berhasil atau tidak berhasil dengan mengacu kepada indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus setiap siklusnya terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.¹ Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 8 Padangsidempuan. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII¹ dengan materi menentukan unsur dan bagian lingkaran serta keliling dan luas lingkaran.

Lokasi penelitian SMP Negeri 8 Padangsidempuan adalah suatu sekolah yang berada di bawah naungan Departemen Pendidikan Nasional yang beralamat di Jl, Tengku Rizal Nurdin, Km.8 Pijorkoling Padangsidempuan Tenggara melewati jalan lintas Sumatera Barat. SMP Negeri 8 Padangsidempuan memiliki kondisi sarana dan prasarana yang memadai yaitu terdiri dari 28 kelas dengan jumlah siswa \pm 980 siswa, yang diasuh oleh 54 guru. Sebagai obyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII¹ yang berjumlah 32 orang.

¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm.190.

2. Uraian Penelitian Secara Umum

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara peneliti dengan guru matematika kelas VIII¹ yaitu Bapak Parada Sakti menyatakan bahwa masih banyak siswa yang kurang aktif, kreatif dan tidak mandiri dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari kebiasaan siswa sehari-hari seperti meniru tugas teman, tidak ada keinginan mencari materi dari sumber lain dan kurang mengeluarkan pendapatnya sehingga berdampak negatif terhadap kreativitas siswa.

Berdasarkan fakta tersebut peneliti tertarik untuk menerapkan pendekatan *Resource Based Learning* karena pendekatan ini dirancang untuk mengajak siswa belajar langsung dari pengalamannya sendiri, tidak hanya mengandalkan perolehan informasi dari buku-buku tetapi bisa dari berbagai informasi yang sangat beragam seperti perpustakaan, laboratorium, multimedia, jurnal, internet, kebun bahkan di luar lingkungan sekolah juga diperbolehkan asalkan lingkungan tersebut dapat mendukung berhasilnya tujuan pembelajaran.

Sebelum penelitian dilaksanakan peneliti mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah dan guru bidang studi matematika kelas VIII¹ untuk meminta izin persetujuan tentang penelitian ini. Dalam pertemuan tersebut peneliti menyampaikan tujuan untuk melaksanakan penelitian di sekolah itu, serta memohon untuk membantu memberikan data-data tentang sekolah yang diperlukan dalam penelitian ini. Kepala sekolah dan guru bidang studi matematika kelas VIII¹ setuju dan memberikan izin pelaksanaan penelitian.

Peneliti masih tetap berkolaborasi dengan guru bidang studi matematikakelas VIII¹ tentang perencanaan pembelajaran yang akan diterapkan melalui penerapan pendekatan *Resource Based Learning* dengan pokok bahasan lingkaran kemudian guru matematika memberi arahan agar peneliti yang melakukan proses pembelajaran dengan alasan bahwa peneliti lebih memahami dan menguasai pendekatan pembelajaran yang akan di terapkan sedangkan guru matematika berperan sebagai observer I dan rekan peneliti sebagai observer II, dengan demikian dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran sedangkan guru matematika (observer I) dan observer II berbagi tugas yaitu observer I bertugas mengamati indikator satu sampai lima sedangkan observer II bertugas mengamati indikator enam sampai sepuluh. Selanjutnya peneliti menyampaikan bahwa penelitian dilaksanakan sesuai dengan jadwal pelajaran serta materi yang akan diteliti di kelas VIII¹ dan guru matematika setuju dengan hal itu.

Secara keseluruhan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus dimana setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Penelitian ini dimulai pada hari senin 7 Juli 2014 dan berakhir pada hari sabtu 12 Juli 2014. Adapun jadwal pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini yang dirincikan sebagai berikut:

Tabel. 2
Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas
Di kelas VIII¹SMP Negeri 8 Padangsidempuan

Siklus	Pertemuan Ke-	Hari/Tanggal/Waktu	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
I	1	Senin 7 Juli 2014 09.45 – 11.05 WIB	Menentukan unsur dan bagian-bagian lingkaran	Menentukan unsur dan bagian lingkaran
	2	Selasa 8 Juli 2014 10.15- 11.35WIB		Menghitung keliling dan luas lingkaran
II	3	Kamis 10 Juli 2014 08.10-09.30 WIB		Menentukan unsur dan bagian lingkaran
	4	Sabtu 12 Juli 2014 10.15- 11.35WIB		Menghitung keliling dan luas lingkaran

Penelitian yang dilaksanakan pada setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Deskripsi pelaksanaan penelitian dengan penerapan pendekatan *Resource Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII¹SMPNegeri 8 Padangsidempuan diuraikan pada setiap siklusnya.

B. Tindakan Dalam Siklus

Dengan memperhatikan kondisi awal kemampuan kreativitas siswa di atas maka sebelum melakukan pelaksanaan pendekatan *Resource Based Learning* ini dalam pembelajaran matematika terlebih dahulu peneliti melakukan diskusi

dengan guru yang bersangkutan dan observer dalam penelitian tentang pembelajaran yang akan dilakukan dalam kelas. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai pelaksana kegiatan. Perencanaan tindakan kelas dengan tahapan disajikan dengan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan, akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Penelitian Siklus 1

a. Tahap Perencanaan(Planning)

Siklus I direncanakan akan dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan yaitu tanggal 7 dan 8 Juli. Kompetensi Dasar (KD) yang dipelajari adalah KD 4.1 pada pertemuan ke-1 yaitu menentukan unsur dan bagian-bagian lingkaran, dan KD 4.2 pada pertemuan ke-2 yaitu menghitung keliling dan luas lingkaran. Agar lebih efektif dalam proses pembelajaran maka peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran. Mempersiapkan lembar observasi, untuk mendukung observasi maka peneliti mempersiapkan sejumlah angket dan wawancara.

b. Tahap Tindakan

Siklus pertama dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan yaitu tanggal 7 dan 8 Juli. Pada pertemuan ke-1 dan ke-2 siswa yang hadir 32 orang. Pada siklus ini proses pembelajaran berlangsung berdasarkan rencana pembelajaran (RPP) yang telah ditetapkan. Dalam setiap pertemuan yaitu pertemuan ke-1 membahas tentang unsur dan bagian lingkaran dan pada pertemuan ke-2 membahas tentang keliling dan luas

lingkaran, pembelajaran ini diterapkan melalui pendekatan *Resource Based Learning* pada pokok bahasan lingkaran. Adapun tindakan nyata yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan tentang tujuan mempelajari lingkaran yaitu unsur dan bagian lingkaran serta menghitung keliling dan luas lingkaran serta memberikan apersepsi tentang pendekatan *Resource Based Learning* serta kaitannya dengan kreativitas siswa. Dalam hal ini peneliti memberikan alasan yang kuat kepada siswa tentang kenapa harus mengumpulkan suatu sumber tertentu yakni dengan cara menyodorkan pertanyaan yang terkait dengan unsur dan bagian-bagian lingkaran pada pertemuan ke-1 menentukan keliling dan luas lingkaran pada pertemuan ke-2.
- 2) Menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai, dalam hal ini peneliti menjelaskan tentang perumusan tujuan pembelajaran yang diturunkan melalui SK, KD dan indikator yaitu:
 - **Standar Kompetensi**
Menentukan unsur, bagian lingkaran serta ukurannya.
 - **Kompetensi Dasar**
 - Menentukan unsur dan bagian-bagian lingkaran
 - Menghitung keliling dan luas lingkaran
 - **Indikator**

- Siswa mampu menentukan unsur-unsur dan bagian-bagian lingkaran: pusat lingkaran, jari-jari, diameter, busur, tali busur, juring dan tembereng
 - Menghitung keliling dan luas lingkaran.
 - **Tujuan pembelajaran**
 - Siswa mampu menentukan unsur-unsur lingkaran dan menentukan bagian-bagian lingkaran.
 - Siswa mampu menentukan unsur-unsur lingkaran dan menentukan bagian-bagian lingkaran.
- 3) Guru mengidentifikasi kemampuan sumber belajar yang dimiliki siswa. Dalam hal ini peneliti mengidentifikasi sumber belajar apa saja yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran. Pada pertemuan ke-1 siswa hanya menggunakan buku paket dan beberapa buku yang ada di Perpustakaan, sedangkan pada pertemuan ke-2 selain menggunakan buku paket dan buku yang ada di Perpustakaan siswa juga menggunakan catatan senior.
- 4) Siswa merencanakan cara mencari informasi dalam tindakan ini siswa difasilitasi untuk mengidentifikasi sumber-sumber informasi yang potensial, siswa boleh memilih sumber atau mengumpulkan sumber belajar yang dikehendakinya. Sekaligus menentukan bagaimana cara yang tepat untuk mengumpulkan informasi tersebut, apakah melalui

membaca buku atau info cetak lain, searching di web dan mengamati langsung.

- 5) Menentukan cara siswa akan mendemonstrasikan hasil belajar. Dalam hal ini peneliti memberikan pilihan kepada siswa bagaimana siswa akan membuktikan hasil proses belajarnya. Perlu ditekan kan pada langkah ini peneliti tidak mendikte siswa ini harus begini, atau siswa itu harus begitu akan tetapi pada langkah ini siswa dibiarkan memilih sesuai keinginan mereka. dengan kata lain pilihan tersebut datang dari mereka sendiri.
- 6) Menentukan bagaimana informasi yang telah diperoleh siswa untuk dikumpulkan. Dalam hal ini informasi yang diperoleh oleh siswa itu dikumpulkan berdasarkan catatan yang dibuat oleh masing-masing siswa
- 7) Menentukan alat evaluasi untuk mengatur keberhasilan proses dan penyajian peningkatan kreativitas siswa pada pokok bahasan lingkaran. Dalam hal ini alat evaluasi yang dilakukan siswa bisa berupa presentase kelas per individu dan catatan lapangan.

Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan skenario pembelajaran yang telah disusun. Waktu yang digunakan dalam satu kali pertemuan adalah 2×40 menit tepatnya pada hari senin 7 Juli pukul 09.45- 11.05 WIB dan selasa 8 Juli pukul 10.15 -11.35 WIB. Untuk lebih jelasnya pada lampiran ada beberapa cuplikan atau

gambaran proses pembelajaran yang berlangsung pada siklus pertama pertemuan ke-1 dan ke-2.

c. Pengamatan

Selama proses pembelajaran berlangsung maka observer I dan observer II melakukan pengamatan terhadap kerja masing-masing siswa dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan. Variabel yang diteliti adalah kreativitas siswa pada setiap tindakan melalui penerapan pendekatan *Resource Based Learning* pada pokok bahasan lingkaran.

Berdasarkan pengamatan penulis dalam proses pembelajaran sebagian besar siswa sangat bersemangat dan beberapa siswa sudah terlihat cukup kreatif meskipun belum mencakup 100%. Proses pembelajaran berjalan dengan efektif, setiap siswa disibukkan dengan sumber belajar yang dimiliki masing-masing. Disamping itu siswa juga bekerja dengan kesanggupannya masing-masing karena dalam proses pembelajaran siswa memiliki sumber belajar yang berbeda-beda. Adapun sumber belajar yang digunakan siswa pada pertemuan pertama diantaranya yaitu buku paket, buku perpustakaan alat peraga berupa jam ding-ding. Sedangkan pada pertemuan ke-2 selain menggunakan buku paket dan buku yang ada perpustakaan siswa juga menggunakan catatan senior dengan demikian siswa bisa lebih leluasa menuangkan kreativitasnya dalam proses belajar.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa keterampilan berpikir lancar siswa pada siklus I yaitu pertemuan ke-1 dan ke-2 sudah mulai mengalami

peningkatan diantaranya siswa sudah banyak bertanya tentang benda-benda yang termasuk lingkaran, beberapa siswa dapat memberikan jawaban jika diberi pertanyaan terkait dengan lingkaran, siswa mempunyai banyak gagasan tentang unsur dan bagian-bagian lingkaran dan lancar dalam mengungkapkan gagasan-gagasannya mengenai unsur dan bagian-bagian lingkaran serta keliling dan luas lingkaran. Berdasarkan presentase tingkat kemampuan berpikir siswa pada pertemuan ke-1 mencapai rata-rata 40% sedangkan pada pertemuan ke-2 meningkat menjadi 62%.

Keterampilan berpikir luwes (fleksibel) siswa pada pertemuan ke-1 dan ke-2 sudah terlihat diantaranya pada pertemuan ke-1 siswa sudah bisa memberikan macam-macam penafsiran terhadap bagian-bagian lingkaran yang terdapat dalam gambar lingkaran dan pertemuan ke-2 siswa dapat memberikan penafsiran tentang keliling dan luas lingkaran. Beberapa siswa mampu menyampaikan informasi tentang bagian-bagian lingkaran yang diperolehnya dengan cara yang berbeda-beda. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pada pertemuan ke-1 presentase kemampuan berpikir luwes siswa mencapai rata-rata 31% sedangkan pada pertemuan ke-2 meningkat menjadi 50%.

Keterampilan berpikir orisinal siswa pada siklus I pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2 dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mencari sumber belajar yang berbeda-beda, ketika menyajikan hasil belajar ada beberapa siswa yang memiliki pendapat lain dari pada yang lain misalnya

dalam mengartikan pusat lingkaran pada suatu gambar antara siswa yang satu dengan siswa yang lain memiliki pendapat yang berbeda-beda. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pada pertemuan ke-1 presentase kemampuan berpikir orisinal siswa mencapai rata-rata 43% sedangkan pertemuan ke-2 meningkat menjadi 65%.

Keterampilan merinci siswa pada siklus I pertemuan ke-1 dan ke-2 dapat dilihat dari kemampuan siswa mengembangkan pendapatnya mengenai bagian-bagian lingkaran serta keliling dan luas lingkaran, berdasarkan pengamatan peneliti di kelas beberapa siswa mencari arti yang lebih mendalam tentang pengertian lingkaran selain itu siswa mampu mengembangkan gagasan yang telah dikemukakan oleh orang lain serta menjadikan gagasan tersebut menjadi lebih menarik. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pada pertemuan ke-1 presentase kemampuan merinci siswa mencapai rata-rata 62% sedangkan pertemuan ke-2 meningkat menjadi 78%.

Keterampilan mengevaluasi siswa pada siklus I pertemuan ke-1 dan ke-2 dapat dilihat dari kemampuan siswa menentukan patokan penilaian sendiri yang dilakukan atas dasar pertimbangan dan sudut pandang mengenai penyajian diri sendiri dan orang lain. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pada pertemuan ke-1 presentase kemampuan mengevaluasi siswa mencapai rata-rata 37% sedangkan pertemuan ke-2 meningkat menjadi 56%.

Rasa ingin tahu siswa pada siklus I pertemuan ke-1 dan ke-2 dapat dilihat dari tingkah laku siswa yang selalu ingin tahu tentang apa itu lingkaran, apa saja yang menjadi bagian-bagian dalam lingkaran, bagaimana menghitung keliling dan luas lingkaran, sangat senang menajajaki buku-buku, gambar-gambar dan internet atau sumber apa saja yang berkaitan dengan lingkaran. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pada pertemuan ke-1 rasa ingin tahu siswa mencapai rata-rata 46% sedangkan pertemuan ke-2 meningkat menjadi 68%.

Kemampuan imajinatif siswa pada siklus I pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2 dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam membuat kreasi tentang gambar lingkaran yang belum pernah dibuat orang lain, seain itu dalam proses pembelajaran siswa menggunakan sumber belajar yang belum pernah digunakan orang lain. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pada pertemuan ke-1 presentase kemampuan imajinatif siswa mencapai rata-rata 37% sedangkan pertemuan ke-2 meningkat menjadi 65%.

Kemampuan siswa merasa tertantang pada siklus I pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2 dapat dilihat perilaku siswa yang merasa tertantang dalam mengatasi tugas lingkaran yang rumit dan tertarik dengan soal-soal lingkaran yang sulit. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pada pertemuan ke-1 presentase rasa tertantang siswa mencapai rata-rata 37% sedangkan pertemuan ke-2 meningkat menjadi 59%. Dengan demikian sifat imajinatif siswa pada siklus I pertemuan ke-1 dan ke-2 diperoleh rata-rata 52.5%.

Sifat berani siswa mengambil resiko pada siklus I pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2 dapat dilihat perilaku siswa yang berani mempertahankan pendapatnya ketika menyajikan hasil karyanya di depan orang lain. Dapat menerima kritikan teman ketika mempresentasikan hasil lingkaran. Selain itu sifat berani mengambil resiko siswa juga dapat dilihat dari perilaku siswa yang mampu mengajukan pertanyaan di depan orang lain. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pada pertemuan ke-1 presentase rasa tertantang siswa mencapai rata-rata 50% sedangkan pertemuan ke-2 meningkat menjadi 65%.

Sifat menghargai pada siklus I pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2 dapat dilihat perilaku siswa yang menghargai diri sendiri ketika proses belajar mengajar, menghargai kesempatan bertanya, menanggapi yang diberikan guru, menghargai guru ketika menjelaskan pelajaran. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pada pertemuan ke-1 presentase rasa tertantang siswa mencapai rata-rata 53% sedangkan pertemuan ke-2 meningkat menjadi 71%.

Berdasarkan beberapa uraian di atas presentase rata-rata indikator kreativitas siswa pada siklus I pertemuan ke-1 mencapai rata-rata 43,6 % dan pertemuan ke-2 diperoleh rata-rata 64.2%, untuk lebih jelasnya berikut data hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran pada siklus I pertemuan ke-1 sebagai berikut:

Tabel 3.
Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan Ke-1

NO	Nama Siswa	Indikator Kreativitas									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	AIS			√			√				√
2	AME				√		√		√		
3	ANS				√					√	√
4	ASM	√		√					√	√	√
5	BAM	√	√		√		√	√	√		√
6	DEW		√		√		√		√	√	
7	DIAH						√	√		√	
8	EL	√	√	√	√	√		√			√
9	FAN			√			√			√	
10	FAT				√		√			√	√
11	IKA						√			√	√
12	IKZ	√	√	√	√				√	√	
13	KAR			√				√	√		
14	KHO	√				√		√			
15	LUC	√	√	√	√	√	√	√			√
16	MAS				√	√				√	
17	MIA	√		√	√	√				√	√

18	MUT	√			√	√		√	√		√
19	NAW			√	√				√		
20	NUR										
21	PEBA				√	√			√		
22	PEBY			√	√		√				
23	PURN				√		√	√			
24	RAT				√						√
25	RISN	√						√		√	√
26	RIZ	√	√	√	√	√	√			√	√
27	SER	√	√		√	√	√		√	√	√
28	SON	√					√	√			
29	SRI								√	√	
30	TRI		√	√		√	√				√
31	YEN		√	√	√	√	√			√	√
32	YUS	√	√	√	√	√		√	√	√	√
Jlh Kreativitas		13	10	14	20	12	15	12	12	16	17
Rata-Rata		0,40	0,31	0,43	0,62	0,37	0,46	0,37	0,37	0,50	0,53
Persentase		40%	31%	43%	62%	37%	46%	37%	37%	50%	53%

Keterangan:

1. Keterampilan berpikir lancar
2. Keterampilan berpikir luwes
3. Keterampilan berpikir orisinal

4. Keterampilan merinci (mengalaborasi)
5. Keterampilan mengevaluasi
6. Rasa ingin tahu
7. Bersifat imajinatif
8. Merasa tertantang
9. Sifat berani mengambil resiko
10. Sifat menghargai

Tabel 4.
Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan Ke-2

NO	Nama Siswa	Indikator Kreativitas									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	AIS			√			√		√	√	√
2	AME	√		√		√	√		√	√	
3	ANS			√		√	√		√	√	√
4	ASM	√		√	√	√	√	√	√	√	√
5	BAM			√		√	√		√		
6	DEW		√		√		√	√	√	√	
7	DIAH	√		√		√	√			√	
8	EL	√	√	√	√	√	√	√			√
9	FAN	√		√	√	√		√	√	√	
10	FAT			√	√	√			√	√	√
11	IKA			√	√		√		√		√

Jlh Kreativitas Rata-Rata Persentase	20	16	21	25	18	22	22	19	21	23
	0,62	0,50	0,65	0,78	0,56	0,68	0,68	0,59	0,65	0,71
	62%	50%	65%	78%	56%	68%	68%	59%	65%	71%

Keterangan:

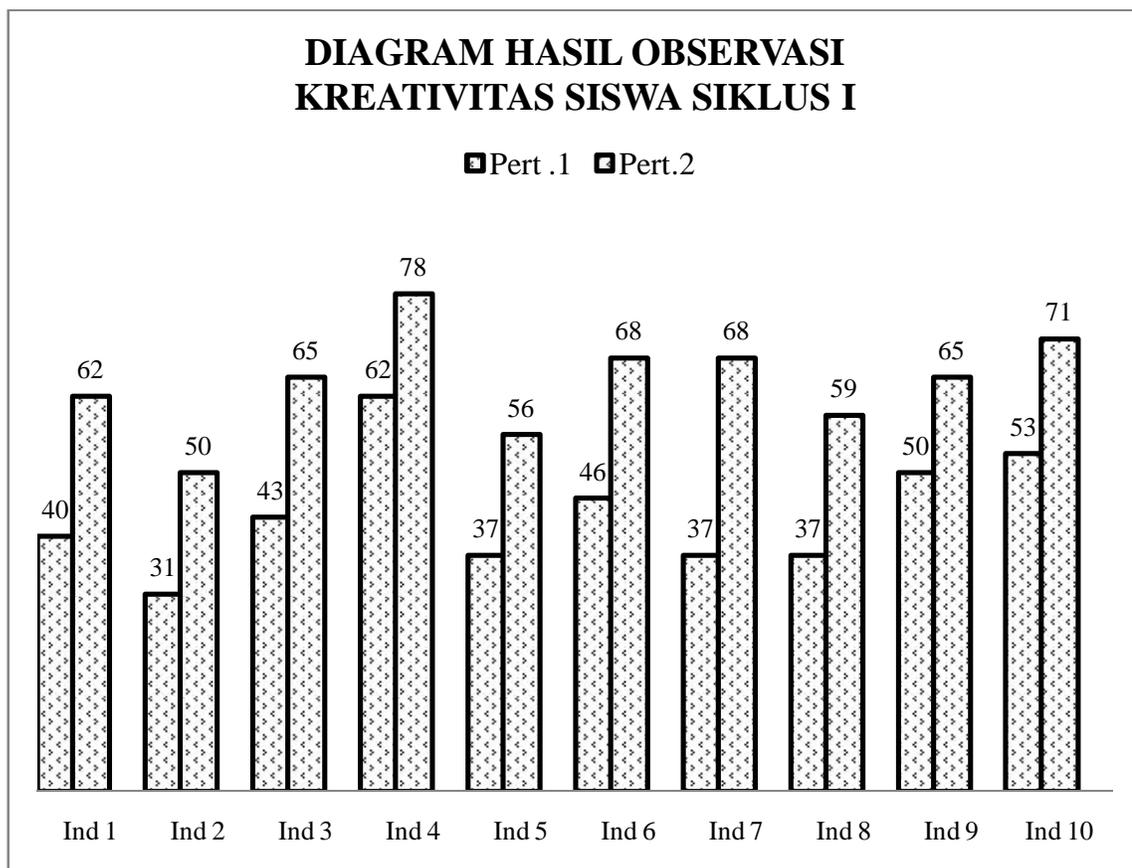
1. Keterampilan berpikir lancar
2. Keterampilan berpikir luwes
3. Keterampilan berpikir orisinal
4. Keterampilan merinci (mengalaborasi)
5. Keterampilan mengevaluasi
6. Rasa ingin tahu
7. Bersifat imajinatif
8. Merasa tertantang
9. Sifat berani mengambil resiko
10. Sifat menghargai

Tabel 5.
Rekapitulasi Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I

No	Siklus I		
	Indikator	Pertemuan ke-1	Pertemuan ke-2
1	Keterampilan berpikir lancar	$\frac{13}{32} \times 100 = 40\%$	$\frac{20}{32} \times 100 = 62\%$
2	Keterampilan berpikir luwes	$\frac{10}{32} \times 100 = 31\%$	$\frac{16}{32} \times 100 = 50\%$
3	Keterampilan berpikir orisinal	$\frac{14}{32} \times 100 = 43\%$	$\frac{21}{32} \times 100 = 65\%$

4	Keterampilan merinci	$\frac{20}{32} \times 100 = 62\%$	$\frac{25}{32} \times 100 = 78\%$
5	Keterampilan mengevaluasi	$\frac{12}{32} \times 100 = 37\%$	$\frac{18}{32} \times 100 = 56\%$
6	Rasa ingin tahu	$\frac{15}{32} \times 100 = 46\%$	$\frac{22}{32} \times 100 = 68\%$
7	Bersifat imajinatif	$\frac{12}{32} \times 100 = 37\%$	$\frac{22}{32} \times 100 = 68\%$
8	Merasa tertantang	$\frac{12}{32} \times 100 = 37\%$	$\frac{19}{32} \times 100 = 59\%$
9	Sifat berani mengambil resiko	$\frac{16}{32} \times 100 = 50\%$	$\frac{21}{32} \times 100 = 65\%$
10	Sifat menghargai	$\frac{17}{32} \times 100 = 53\%$	$\frac{23}{32} \times 100 = 71\%$
Rata-rata:		43.6 %	64.2 %

Data tersebut di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas pada siklus I pertemuan ke-1 dan ke-2 yaitu dari presentase rata-rata 43.6% menjadi 64.2%. Peningkatan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran di kelas VIII¹ SMP Negeri 8 Padangsidimpuan selama dua pertemuan penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar diagram berikut:



Gambar 7.
Diagram Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran Siklus I

Selain menggunakan lembar observasi peneliti juga menggunakan angket dan wawancara untuk mendukung instrument penelitian. Hasil wawancara pada siklus I menurut terwawancara sudah mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan proses pembelajaran yang biasa dilakukan atau sebelum menggunakan pendekatan *Resource Based Learning*. Sedangkan hasil angket pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6.
Hasil Angket Pada Siklus I

No.	Pernyataan	Total	
		Ya	Tidak
1	Apakah saudara mampu meberikan banyak ide tentang materi lingkaran dalam proses pembelajaran melalui pendekatan <i>Resource Based Learning</i> ?	20	12
2.	Ketika pembelajaran sedang berlangsung dengan penerapan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> apakah saudara mengajukan pertanyaan tentang lingkaran?	19	13
3	Apakah jika guru menanyakan tentang materilingkaran melalui pendekatan <i>Resource Based Learning</i> saudara memberikan jawaban yang bervariasi?	20	12
4	Jika saudara diberikan suatu masalah tentang materi lingkaran melalui pendekatan <i>Resource Based Learning</i> apakah saudara memikirkan macam-macam cara untuk menyelesaikannya.?	15	17
5	Apakah saudara mampu memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar dan bagian-bagian lingkaran melalui penerapan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> ?	21	11
6	Apakah saudara memiliki cara berpikir yang lain dari pada yang lain ketika mempelajari lingkaran dengan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> ?	17	15
7	Saat belajar lingkaran dengan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> dan berdiskusi dengan teman-teman apakah saudara sering mempunyai tanggapan yang berbeda	25	7

No.	Pernyataan	Total	
		Ya	Tidak
	dengan mereka?		
8	Jika gurumengajarkan lingkaran melalui pendekatan <i>Resource Based Learning</i> apakah saudara dapat memberikan penafsiran yang bermacam-macam?	24	8
9	Jika ada PR matematika yang diajarkan melalui penerapan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> , apakah saudara mengerjakannya sendiri dan saudara bisa mempertanggung jawabkan hasil yang saudara tulis?	27	5
10	Apakah saudara berusaha penyelesaian soal-soal yang berkaitan dengan lingkaran setelah membaca dan mendengar gagasan-gagasan melauai penerapan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> ?	20	12
11	Ketika mempelajari lingkaran dengan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> apakah saudara banyak mengerjakan soal dibandingkan dengan pembelajaran yang biasa?	16	16
12	Pada saat mengerjakan soallingkaran dengan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> , apakah saudara mampu memikirkan jawaban yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain?	15	17
13	Apakah saudara mau mengerjakan soal-soal latihan matematika, jika jawabannya tidak diperiksa guru?	26	6
14	Ketika belajar dengan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> apakah saudara berusaha untuk dapat mengerjakan semua tugas-tugas dengan sebaik-baiknya, walaupun tugas itu belum tentu benar?	23	9

No.	Pernyataan	Total	
		Ya	Tidak
15	Ketika belajar dengan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> apakah saudara mampu belajar sendiri meskipun tidak dibimbing oleh guru?	29	3
Rata-rata		66%	34%

Tabel. 7.
Pemberian Skor Angket Dengan Skala Likert

No	Skor Peserta Didik	Kategori
1	> 80	Sangat Baik
2	70-79	Baik
3	60-69	Cukup
4	< 50	Rendah

d. Refleksi

Setelah data dari kreativitas siswa di peroleh melalui observasi yang diamati dan angket yang disebarkan kepada siswa maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa pada siklus pertama pertemuan ke-1 dan ke-2 terjadi peningkatan. Presentase hasil observasi pada pertemuan 1 yaitu dari 43.6% menjadi 64.2% pada pertemuan ke-2. Proses pembelajaran ini sudah mulai membaik dari yang biasanya akan tetapi masih sangat jauh dari apa yang diharapkan karena kreativitas siswa belum mencapai 78%. Hasil angket menunjukkan bahwa kreativitas siswa sudah mulai meningkat hal

ini dapat dilihat dari hasil angket yang disebarakan kepada siswa pada siklus I yaitu dari 15 pernyataan yang diberikan kepada siswa yang menyatakan dengan jawaban Ya mencapai 66%.

Berdasarkan data hasil pengamatan tindakan di atas dapat di ambil tindakan yaitu penerapan pendekatan *Resource Based Learning* dapat meningkat kreativitas siswa pada pokok bahasan lingkaran. Dari hasil pengamatan tersebut dapat disimpulkan bahwa masih banyak kreativitas siswa yang belum terpenuhi namun sudah terjadi peningkatan. Oleh karena itu penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus II pertemuan ke-3 dan pertemuan ke-4.

2. Penelitian Siklus II

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Siklus kedua direncanakan akan dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan yaitu pertemuan ke-3 pada hari kamis 10 Juli dan pertemuan ke-4 pada hari sabtu 12 Juli 2014. Kompetensi Dasar (KD) yang dipelajari adalah KD 4.1 menentukan unsur dan bagian-bagian lingkaran, dan pada pertemuan ke-2 menghitung keliling dan luas lingkaran.

Tindakan yang dilakukan pada siklus kedua ini ditetapkan berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama yang menjadi permasalahan pada siklus II ini adalah semua ketidak berhasilan yang terjadi pada siklus I, kemudian pada siklus II ini akan diperbaiki semaksimal mungkin.

Setelah menerapkan pendekatan *Resource Based Learning* pada siklus I maka pada tahap ini peneliti masih tetap akan menggunakan pendekatan *Resource Based Learning*. Karena pada siklus I sudah ada peningkatan kreativitas siswa.

b. Tahap Tindakan

Siklus II dilaksanakan sesuai dengan rencana, yaitu pertemuan ke-3 pada hari Kamis 10 Juli 2014 pukul 08.10-09.30 WIB dan pertemuan ke-4 pada hari Sabtu 12 Juli 2014 pukul 10.15-11.35 pada pertemuan ini jumlah siswa yang hadir masih tetap 32 orang.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan skenario pembelajaran yang telah ditetapkan. Dari rencana tersebut peneliti melaksanakan tindakan dengan dua kali pertemuan. Setiap pertemuan alokasi waktu yang digunakan 2×40 menit.

Selama proses pembelajaran berlangsung maka peneliti bertindak sebagai pelaksana penelitian, pada tahap ini observer melakukan pengamatan terhadap kerja masing-masing siswa dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan. Variabel yang diteliti adalah kreativitas siswa pada setiap tindakan melalui penerapan pendekatan *Resource Based Learning*.

Dalam pertemuan ke-3 yaitu membahas tentang unsur dan bagian lingkaran dan pada pertemuan ke-4 membahas tentang keliling dan luas

lingkaran, pembelajaran ini diterapkan melalui pendekatan *Resource Based Learning*. Adapun tindakan nyata yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menjelaskan tujuan pembelajaran sampai kepada siswa menyajikan hasil karya nya kepa orang lain dan refleksi terhadap proses pembelajaran yang baru saja dilakukan.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung pada siklus kedua dilakukan observer I dan Observer II. Instrumen yang dilakukan dalam pengamatan ini sama dengan siklus I dan indikator kreativitas siswa yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung juga sama dengan siklus I yaitu kemampuan berpikir lancar sampai dengan sifat menghargai. Adapun sumber belajar yang digunakan siswa dalam pertemuan ke-3 yaitu buku paket, buku perpustakaan, gambar-gambar lingkaran yang di search melalui web, benda-benda yang berbentuk lingkaran diantaranya kaleng cat dan lingkaran peniti. Sedangkan pertemuan ke-4 sumber belajar yang digunakan siswa diantaranya buku paket, buku perpustakaan, bahan pelajaran dari internet.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa presentase tingkat kreativitas siswa pada siklus II pertemuan ke-3 mencapai rata-rata 74,3 % dan pertemuan ke-4 diperoleh rata-rata 85,4%. Untuk lebih jelasnya data hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran pada siklus II pertemuan ke-3 dan ke-4 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8.
Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan Ke-3

NO	Nama Siswa	Indikator Kreativitas									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	AIS	√			√		√	√	√		√
2	AME	√	√	√		√	√	√	√		√
3	ANS			√	√	√		√	√	√	√
4	ASM	√		√	√	√	√	√	√		√
5	BAM	√	√		√	√	√	√	√	√	√
6	DEW	√	√		√		√		√	√	
7	DIAH	√	√	√		√	√			√	
8	EL	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9	FAN	√	√		√		√	√		√	
10	FAT			√	√	√		√		√	√
11	IKA				√		√			√	√
12	IKZ	√	√	√			√	√		√	√
13	KAR	√		√	√			√	√	√	√
14	KHO	√	√	√	√	√	√	√	√		√
15	LUC	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
16	MAS			√	√		√			√	√
17	MIA	√	√	√	√	√	√		√	√	√

18	MUT	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
19	NAW		√	√	√	√			√	√	√
20	NUR						√			√	√
21	PEBA			√	√			√	√	√	√
22	PEBY	√		√	√		√		√		√
23	PURN		√	√	√	√	√		√	√	√
24	RAT	√		√	√	√	√	√		√	√
25	RISN	√	√	√	√	√	√	√	√		√
26	RIZ	√	√	√	√	√	√	√		√	√
27	SER	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
28	SON	√	√	√	√	√	√	√	√		√
29	SRI	√		√	√		√	√	√	√	√
30	TRI	√	√	√	√	√	√		√	√	√
31	YEN	√	√	√	√	√	√	√		√	√
32	YUS	√	√		√	√	√	√	√	√	√
Jlh Kreativitas		24	20	25	28	21	26	22	21	25	27
Rata-Rata		0,75	0,62	0,78	0,87	0,65	0,81	0,68	0,65	0,78	0,84
Persentase		75%	62%	78%	87%	65%	81%	68%	65%	78%	84%

Keterangan:

1. Keterampilan berpikir lancar
2. Keterampilan berpikir luwes

3. Keterampilan berpikir orisinal
4. Keterampilan merinci (mengalaborasi)
5. Keterampilan mengevaluasi
6. Rasa ingin tahu
7. Bersifat imajinatif
8. Merasa tertantang
9. Sifat berani mengambil resiko
10. Sifat menghargai

Tabel 9.

Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan Ke-4

NO	Nama Siswa	Indikator Kreativitas									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	AIS	√	√		√	√	√	√	√	√	√
2	AME	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3	ANS		√	√		√	√	√	√	√	√
4	ASM	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
5	BAM	√	√	√	√	√	√	√	√		√
6	DEW	√	√		√	√		√	√	√	√
7	DIAH	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8	EL	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
9	FAN	√	√	√	√		√	√		√	√
10	FAT	√	√	√	√	√		√		√	√

11	IKA	√			√	√	√		√	√	√
12	IKZ	√	√	√	√	√	√	√		√	√
13	KAR	√		√	√	√	√			√	√
14	KHO	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
15	LUC	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
16	MAS	√	√		√	√	√			√	√
17	MIA	√	√	√	√	√	√		√	√	√
18	MUT	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
19	NAW		√		√	√	√		√	√	
20	NUR		√			√	√				√
21	PEBA	√	√	√	√		√	√	√		√
22	PEBY		√			√	√	√	√	√	√
23	PURN	√	√	√	√	√		√	√	√	
24	RAT		√	√		√	√	√	√		√
25	RISN	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
26	RIZ	√	√	√	√	√	√		√	√	√
27	SER	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
28	SON	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
29	SRI	√			√	√	√		√	√	√
30	TRI	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
31	YEN	√	√	√	√	√	√		√	√	√

32	YUS	√	√		√	√	√	√	√	√	√
Jlh Kreativitas		27	29	25	28	29	28	23	26	28	30
Rata-Rata		0,84	0,90	0,78	0,87	0,90	0,93	0,71	0,81	0,87	0,93
Persentase		84%	90%	78%	87%	90%	93%	71%	81%	87%	93%

Keterangan:

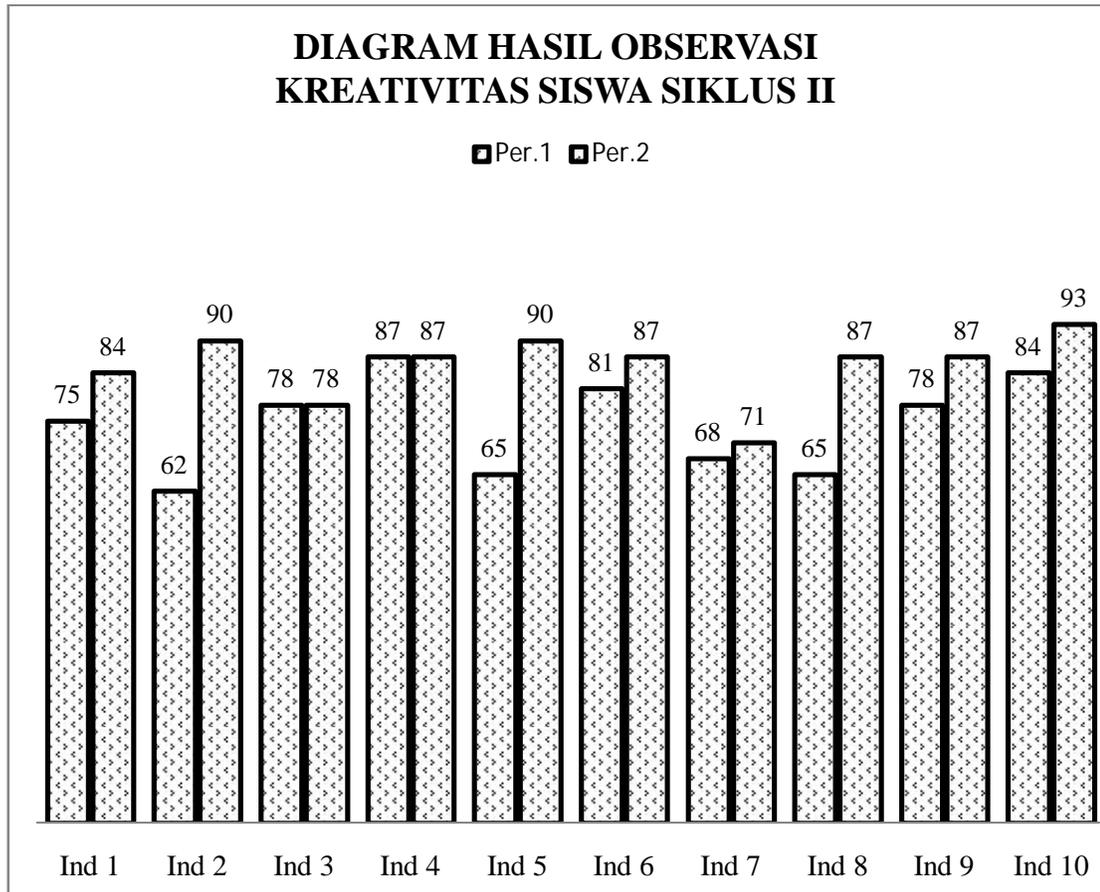
1. Keterampilan berpikir lancar
2. Keterampilan berpikir luwes
3. Keterampilan berpikir orisinal
4. Keterampilan merinci (mengalaborasi)
5. Keterampilan mengevaluasi
6. Rasa ingin tahu
7. Bersifat imajinatif
8. Merasa tertantang
9. Sifat berani mengambil resiko
10. Sifat menghargai

Tabel 10.
Rekapitulasi Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II

No	Siklus II		
	Indikator	Pertemuan ke-3	Pertemuan ke-4
1	Keterampilan berpikir lancar	$\frac{24}{32} \times 100 = 75\%$	$\frac{27}{32} \times 100 = 84\%$
2	Keterampilan berpikir luwes	$\frac{20}{32} \times 100 = 62\%$	$\frac{29}{32} \times 100 = 90\%$

3	Keterampilan berpikir orisinal	$\frac{25}{32} \times 100 = 78\%$	$\frac{25}{32} \times 100 = 78\%$
4	Keterampilan merinci	$\frac{28}{32} \times 100 = 87\%$	$\frac{28}{32} \times 100 = 87\%$
5	Keterampilan mengevaluasi	$\frac{21}{32} \times 100 = 65\%$	$\frac{29}{32} \times 100 = 90\%$
6	Rasa ingin tahu	$\frac{26}{32} \times 100 = 81\%$	$\frac{28}{32} \times 100 = 87\%$
7	Bersifat imajinatif	$\frac{22}{32} \times 100 = 68\%$	$\frac{23}{32} \times 100 = 71\%$
8	Merasa tertantang	$\frac{21}{32} \times 100 = 65\%$	$\frac{28}{32} \times 100 = 87\%$
9	Sifat berani mengambil resiko	$\frac{25}{32} \times 100 = 78\%$	$\frac{28}{32} \times 100 = 87\%$
10	Sifat menghargai	$\frac{27}{32} \times 100 = 84\%$	$\frac{30}{32} \times 100 = 93\%$
Rata-rata:		74.3 %	85.4 %

Data tersebut di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas pada siklus II pertemuan ke-3 dan ke-4 yaitu dari presentase rata-rata 74.3% menjadi 85.4 %. Peningkatan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran di kelas VIII¹ SMP Negeri 8 Padangsidimpuan selama dua pertemuan penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar diagram berikut:



Gambar 8.
Diagram Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran Siklus II

Selain menggunakan lembar observasi peneliti juga menggunakan angket dan wawancara untuk mendukung instrument penelitian. Hasil wawancara pada siklus II menurut terwawancara sudah mengalami peningkatan sesuai dengan apa yang diharapkan. Sedangkan hasil angket pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11.
Hasil Angket Pada Siklus II

No.	Pernyataan	Total	
		Ya	Tidak
1	Apakah saudara mampu meberikan banyak ide tentang materi lingkaran dalam proses pembelajaran melalui pendekatan <i>Resource Based Learning</i> ?	25	7
2.	Ketika pembelajaran sedang berlangsung dengan penerapan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> apakah saudara mengajukan pertanyaan tentang lingkaran?	23	9
3	Apakah jika guru menanyakan tentang materi lingkaran melalui pendekatan <i>Resource Based Learning</i> saudara memberikan jawaban yang bervariasi?	28	4
4	Jika saudara diberikan suatu masalah tentang materi lingkaran melalui pendekatan <i>Resource Based Learning</i> apakah saudara memikirkan macam-macam cara untuk menyelesaikannya.?	20	12
5	Apakah saudara mampu memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar dan bagian-bagian lingkaran melalui penerapan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> ?	26	6
6	Apakah saudara memiliki cara berpikir yang lain dari pada yang lain ketika mempelajari lingkaran dengan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> ?	22	10
7	Saat belajar lingkaran dengan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> dan berdiskusi dengan teman-teman apakah saudara sering mempunyai tanggapan yang berbeda dengan mereka?	27	5
8	Jika guru mengajarkan lingkaran melalui		

No.	Pernyataan	Total	
		Ya	Tidak
	pendekatan <i>Resource Based Learning</i> apakah saudara dapat memberikan penafsiran yang bermacam-macam?	26	6
9	Jika ada PR matematika yang diajarkan melalui penerapan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> , apakah saudara mengerjakannya sendiri dan saudara bisa mempertanggung jawabkan hasil yang saudara tulis?	30	2
10	Apakah saudara berusaha penyelesaian soal-soal yang berkaitan dengan lingkaran setelah membaca dan mendengar gagasan-gagasan melalui penerapan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> ?	26	6
11	Ketika mempelajari lingkaran dengan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> apakah saudara lebih banyak mengerjakan soal dibandingkan dengan pembelajaran yang biasa?	24	8
12	Pada saat mengerjakan soal lingkaran dengan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> , apakah saudara mampu memikirkan jawaban yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain?	21	11
13	Apakah saudara mau mengerjakan soal-soal latihan matematika, jika jawabannya tidak diperiksa guru?	29	3
14	Ketika belajar dengan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> apakah saudara berusaha untuk dapat mengerjakan semua tugas-tugas dengan sebaik-baiknya, walaupun tugas itu belum tentu benar?	26	6

No.	Pernyataan	Total	
		Ya	Tidak
15	Ketika belajar dengan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> apakah saudara mampu belajar sendiri meskipun tidak dibimbing oleh guru?	31	1
Rata-rata		80%	20%

Tabel. 12.
Pemberian Skor Angket Dengan Skala Likert

No	Skor Peserta Didik	Kategori
1	> 80	Sangat Baik
2	70-79	Baik
3	60-69	Cukup
4	< 50	Rendah

d. Refleksi

Berdasarkan data hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus ini, terdapat temuan-temuan sebagai berikut:

1. Kreativitas siswa mengalami peningkatan yakni dari rata-rata 74,3% pada pertemuan ke-1 meningkat menjadi 85,4% pada pertemuan ke-
2. Hasil angket menunjukkan presentase dari 15 pernyataan yang diberikan kepada siswa mencapai rata-rata 80% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan indikator kreativitas siswa yang dimulai dari keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, keterampilan berpikir orisinal, keterampilan merinci, keterampilan mengevaluasi, rasa ingin tahu, sifat imajinatif, merasa

terantang, sifat berani mengambil resiko dan sifat menghargai sudah mengalami peningkatan yang sangat baik.

2. Penggunaan waktu dan penggunaan sumber yang digunakan siswa sangat efektif, hal ini dapat terlihat bahwa semua siswa dalam proses pembelajaran terlibat aktif dan memiliki tanggung jawab dalam menyajikan hasil kerjanya pada orang lain dengan sumber yang telah dipilih.

C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

Observasi kreativitas siswa pada penelitian ini dilakukan untuk melihat sejauh mana keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, keterampilan berpikir orisinal, keterampilan merinci, keterampilan mengevaluasi, rasa ingin tahu, sifat imajinatif, merasa tertantang, sifat berani mengambil resiko dan sifat menghargai. Observasi ini dilakukan pada setiap proses pembelajaran yang terjadi pada setiap siklusnya. Kegiatan yang diobservasi disini meliputi :

1. Keterampilan berpikir lancaryang diamatidalam penelitian ini yaitu keterampilan siswa dalam mencetuskan banyak gagasan, jawaban, pertanyaan, memberikan banyak caramengenai unsur dan bagian lingkaran serta keliling dan luas lingkaran.
 - Perilaku anak:
 - a. Mengajukan banyak pertanyaan tentang pengertian lingkaran, tentang unsur dan bagian lingkaran serta keliling dan luas lingkaran.

- b. Dapat menjawab pertanyaan jika diberi pertanyaan mengenai unsur dan bagian lingkaran serta keliling dan luas lingkaran.
 - c. Mempunyai banyak gagasan mengenai unsur dan bagian lingkaran misalnya penfertian pusat lingkaran, jari-jari, diameter, tali busur, juring dan tembereng.
 - d. Lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya tentang unsur dan bagian lingkaran serta keliling dan luas lingkaran sesuai dengan informasi yang digunakan.
 - e. Mencari sumber belajar lebih cepat dan melakukan tindakan lebih banyak daripada anak-anak lain.
 - f. Dapat dengan cepat melihat kesalahan teman saat mengevaluasi hasil belajar kepada orang lain.
2. Keterampilan berpikir luwes (fleksibel) yaitu menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda.
- Perilaku anak:
 - a. Memberikan macam-macam penafsiran terhadap gambar lingkaran.
 - b. Menerapkan cara penyampaian informasi tentang unsur dan bagian lingkaran serta keliling dan luas lingkaran dengan cara yang berbeda-beda.

- c. Memberi pertimbangan terhadap hasil evaluasi yang diberikan orang lain.
 - d. Dalam mendiskusikan materi pembelajaran unsur dan bagian lingkaran serta keliling dan luas lingkaran selalu mempunyai pendapat yang berbeda atau bertentangan dari mayoritas kelompok.
 - e. Jika diberikan pertanyaan atau soal mengenai unsur dan bagian lingkaran serta keliling dan luas lingkaran siswa memikirkan macam-macam cara yang berbeda-beda untuk menyelesaikannya.
 - f. Menggolongkan bagian-bagian lingkaran dengan cara yang berbeda-beda.
3. Keterampilan berpikir orisinal yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari unsur dan bagian lingkaran serta keliling dan luas lingkaran.
- Perilaku anak:
 - a. Mencari sumber informasi yang tidak pernah terpikirkan oleh siswa lain..
 - b. Memilih a-simetri dalam menggambar atau membuat disain unsur dan bagian lingkaran.
 - c. Memiliki pendapat yang lain dari yang lain.

- d. Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan tentang materi unsur dan bagian lingkaran serta keliling dan luas lingkaran, siswa bekerja untuk menemukan penyelesaian yang baru.
 - e. Lebih senang mensintesis daripada menganalisa unsur dan bagian lingkaran serta keliling dan luas lingkaran.
4. Keterampilan memperinci (mengelaborasi) yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memperinci detil-detil dari suatu obyek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
- Perilaku anak:
- a. Mencari arti yang lebih mendalam terhadap pengertian lingkaran.
 - b. Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain tentang unsur dan bagian lingkaran serta keliling dan luas lingkaran.
 - c. Mencoba atau menguji detil-detil untuk melihat arah yang akan ditempuh.
 - d. Menambahkan garis-garis, warna-warna, dan detil-detil (bagian-bagian) terhadap gambarnya sendiri atau gambar orang lain.
5. Keterampilan menilai (mengevaluasi) yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, dan tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga melaksanakannya.

- Perilaku anak:
 - a. Memberi pertimbangan atas dasar sudut pandangnya sendiri mengenai penyajian hasil orang lain.
 - b. Menentukan pendapat sendiri mengenai unsur dan bagian lingkaran serta keliling dan luas lingkaran.
 - c. Menganalisis unsur dan bagian lingkaran serta keliling dan luas lingkaran dengan selalu menanyakan “Mengapa?”
 - d. Mempunyai alasan (rasional) yang dapat dipertanggungjawabkan untuk mencapai suatu keputusan.
 - e. Merancang suatu rencana kerja dari gagasan-gagasan yang tercetus.
 - f. Pada waktu tertentu tidak menghasilkan gagasan-gagasan tetapi menjadi peneliti atau penilai yang kritis.
 - g. Menentukan pendapat dan bertahan terhadapnya.
- 6. Rasa ingin tahu yaitu selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak; mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang, obyek, dan situasi, dan peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui/meneliti.

- Perilaku anak:
 - a. Mempertanyakan segala sesuatu yang berhubungan dengan unsur dan bagian lingkaran serta keliling dan luas lingkaran.
 - b. Senang menjajaki buku-buku, gambar-gambar, dan internet serta sumber lain untuk mencari gagasan-gagasan tentang unsur dan bagian lingkaran serta keliling dan luas lingkaran.

- c. Tidak membutuhkan dorongan untuk menjajaki atau mencoba sesuatu yang belum dikenal.
 - d. Menggunakan semua panca inderanya mencari materi yang berkaitan dengan unsur dan bagian lingkaran serta keliling dan luas lingkaran.
 - e. Tidak takut menjajaki bidang-bidang baru dari perpustakaan atau sumber lain.
 - f. Ingin mengamati perubahan-perubahan dari hal-hal atau kejadian-kejadian
 - g. Ingin bereksperimen dengan sumber belajar yang mekaik seperti catatan senior, dan mecari di web.
7. Bersifat imajinatif yaitu mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi dan menggunakan khayalan, tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
- Perilaku anak:
- a. Membuat kreasi tentang gambar lingkaran yang belum pernah dilakukan orang lain.
 - b. Melihat hal-hal baru dalam gambar lingkaran yang tidak dilihat orang lain.
 - c. Menggunakan sumber belajar yang belum pernah digunakan orang lain.

8. Merasa tertantang oleh kemajemukan yaitu terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, dan lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.

- Perilaku anak:

- a. Melibatkan diri dalam tugas-tugas yang majemuk.
- b. Tertantang dengan pendekatan *Resource Based Learning* .
- c. Mencari penyelesaian unsur dan bagian lingkaran serta keliling dan luas lingkaran tanpa bantuan orang lain.
- d. Tidak cenderung mencari jalan terganggang.
- e. Berusaha terus-menerus agar berhasil.
- f. Mencari jawaban-jawaban yang lebih sulit/rumit daripada menerima yang mudah.
- g. Senang menjajaki jalan yang lebih rumit.

9. Sifat berani mengambil resiko yaitu berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, dan tidak mejadi ragu-ragu karena ketidakjelasan, hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang berstruktur.

- Perilaku anak:

- a. Berani mempertahankan pendapatnya walaupun mendapat tantangan atau kritik ketika menyajikan hasil belajar mengenai unsur dan bagian lingkaran serta keliling dan luas lingkaran.

- b. Bersedia mengakui kesalahan-kesalahannya ketika dikritik oleh orang lain dalam menyajikan hasil belajar mengenai unsur dan bagian lingkaran serta keliling dan luas lingkaran.
- c. Berani menerima tugas yang sulit meskipun ada kemungkinan gagal.
- d. Berani mengajukan pertanyaan atau mengemukakan masalah yang tidak dikemukakan orang lain.
- e. Melakukan hal-hal yang diyakini, meskipun tidak disetujui sebagian orang.
- f. Berani mencoba hal-hal baru.
- g. Berani mengakui kegagalan dan berusaha lagi.

10. Sifat menghargai yaitu dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, dan menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang

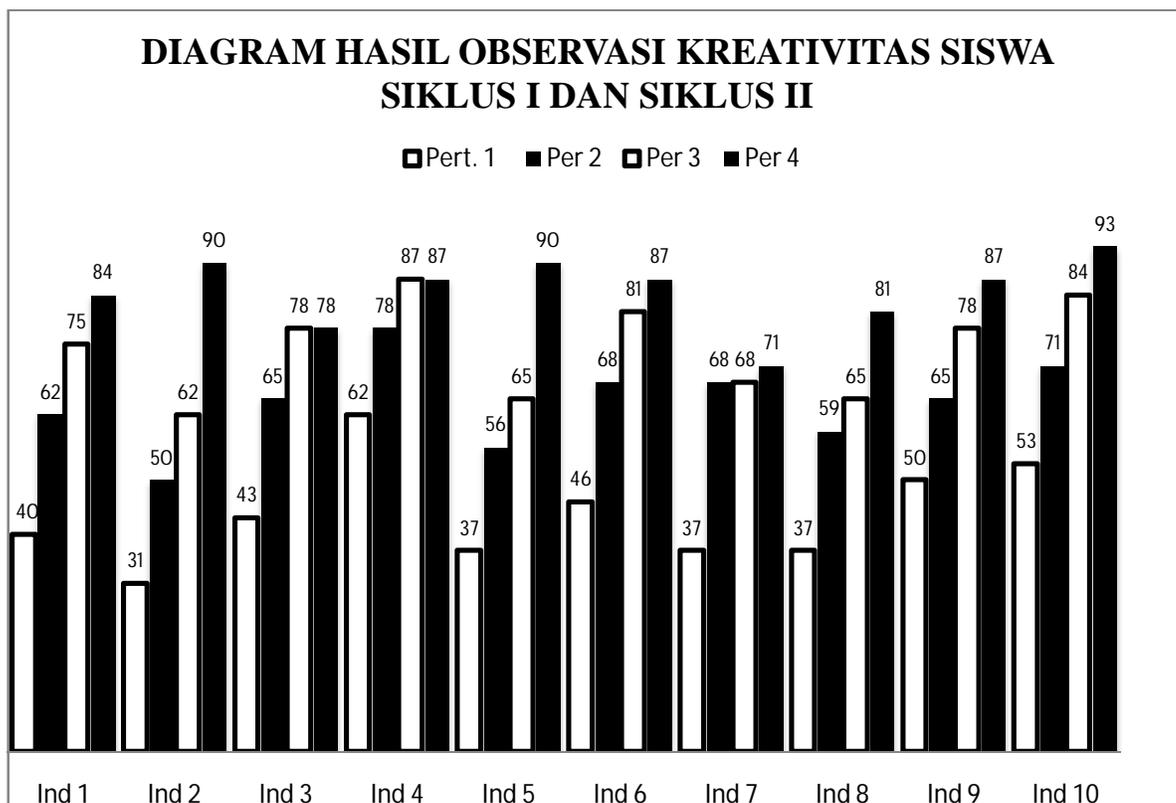
- Perilaku anak:
 - a. Menghargai hak-hak sendiri dan hak-hak teman sekelas.
 - b. Menghargai diri sendiri dan prestasi.
 - c. Menghargai makna orang lain.
 - d. Menghargai keluarga, sekolah, dan teman-teman.
 - e. Menghargai kebebasan tetapi tahu bahwa kebebasan menuntut tanggung jawab.
 - f. Menghargai kesempatan-kesempatan yang diberikan guru.
 - g. Senang dengan penghargaan terhadap dirinya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, kreativitas siswa dari siklus I dan siklus II dapat di presentasikan melalui tabel berikut.

Tabel 13.
Peningkatan Kreativitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II
Berdasarkan Hasil Observasi

Pelaksanaan		Indikator										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Rata2
Siklus I	Per- 1	40%	31%	43%	62%	37%	46%	37%	37%	50%	53%	43.6%
	Per- 2	62%	50%	65%	78%	56%	68%	68%	59%	65%	71%	64.2%
Siklus II	Per- 3	75%	62%	78%	87%	65%	81%	68%	65%	78%	84%	74.3%
	Per- 4	84%	90%	78%	87%	90%	87%	71%	81%	87%	93%	85.4%

Data tersebut di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan setiap siklusnya yaitu siklus I pada pertemuan ke-1 dengan rata-rata 43,% dan pertemuan ke-2 mencapai 64.2 % sedangkan pada siklus II pertemuan ke-3 dengan rata-rata 74.3 % dan meningkat pada pertemuan ke-4 dengan rata-rata 85.4%. Sedangkan hasil angket pada siklus I dengan rata-rata 66% dan meningkat pada siklus II mencapai 80% dengan kategori sangat baik. Peningkatan tingkat kreativitas siswa dalam proses pembelajaran di kelas VIII¹ SMP Negeri 8 Padangsidempuan selama dua siklus penelitian tindakan kelas dapat jelas terlihat dalam diagram berikut:



Gambar.9
Diagram Peningkatan Kreativitas Siswa Berdasarkan Hasil Observasi
Siklus I dan siklus II

Tabel 15.
Pedoman Konversi

Presentase	Kriteria
80% - 100%	Peningkatan kreativitas siswa sangat baik
70% - 79%	Peningkatan kreativitas siswa baik
60% - 69%	Peningkatan kreativitas siswa cukup
50% - 59%	Peningkatan kreativitas siswa kurang
< 50%	Peningkatan kreativitas siswa sangat kurang

Dengan demikian, berdasarkan hasil observasi pada diagram terlihat peningkatan kreativitas siswa telah berhasil dengan presentase rata-

ratapertemuan ke-1 43.6%, pertemuan ke-2 64.2%, pertemuan ke-3 74.3% dan pertemuan ke-4 85,4% dari total indikator keseluruhan. Dengan demikian, hipotesis tindakan telah berhasil tercapai yaitu penerapan pendekatan *Resource Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pokok bahasan lingkaran di kelas VIII¹ SMP Negeri 8 Padangsidempuan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis terhadap data hasil penelitian tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *Resource Based Learning* dapat meningkatkan kretaitvas siswa pada pokok bahasan lingkaran di kelas VIII¹ SMP Negeri 8 Padangsidempuan, hal ini dapat dilihat dari presentase hasil observasi siklus I pada pertemuan ke-1 dengan rata-rata 43,% dan pertemuan ke-2 mencapai 64.2 % sedangkan pada siklus II pertemuan ke-3 dengan rata-rata 74.3 % dan meningkat pada pertemuan ke-4 dengan rata-rata 85.4%. Sedangkan hasil angket pada siklus I mencapai presentase dengan rata-rata 66% dan meningkakat pada siklus II menjadi 80%. Karena kreativitas siswa sudah meningkat dalam setiap indikator kreativivitas maka penelitian ini telah dapat dihentikan.

B. Saran-Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian maka peneliti memiliki beberapa saran yang perlu dikembangkan yaitu :

1. Guru disarankan untuk terus mendorong siswa dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui pendekatan *Resource Based Learning*. Dengan adanya pembelajaran melalui pendekatan *Resource Based*

Learning akan terlihat kretivitas belajar siswa selain itu pendekatan *Resource Based Learning* bisa mengubahsiswa yang pasif menjadi aktif.

2. Kepada kepala sekolah, agar lebih memperhatikan kinerja para guru dan memperhatikan proses belajar mengajar di lingkungan sekolah dan mendukung metode dan pendekatan pembelajaran yang digunakan guru.
3. Bagi peneliti lain yang ingin meneliti masalah yang sama diharapkan dapat melengkapi keterbatasan peneliti dan melakukan pengembangan penelitian dalam fokus yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- AnasSudijono, *PengantarEvaluasiPendidikan*, Jakarta:PT. Raja
GrafindoPersada,2011.
- DepartemenPendidikanNasional, *KamusBesarBahasa Indonesia*, Jakarta:
BalaiPustaka, 2001
- Depertemen Agama RI, Yayasan Penyelenggara Penerjemah Tafsir Al-Qur'an. *Al-
Qur'an danTerjemahannya*,Bandung: CV.Diponegoro, 2011.
- DimyatidanModjono, *BelajardanPembelajaran*, Jakarta: RinekaCipta, 1999.
- Erwin Rosilawati, "Resource Based Learning"
([http://pustaka.pandani.web.id/2013/10/pembelajar-an-dengan-pendekatan-
resource.Pdf](http://pustaka.pandani.web.id/2013/10/pembelajar-an-dengan-pendekatan-resource.Pdf).)
- Freed Percival dan Henry Ellington, Terjemahan Sudjawaro S, *Teknologi Pendidikan*,
Jakarta: Erlangga, 1988.
- H. BalhadiSutadiputra. *Aneka ProblemaKeguruan*, Bandung: Angksa, 1998.
- HasanLangkung, *KreativitasdanPendidikan Islam*, Jakarta: Pustaka Al-Husna, 2005.
- Maman Abdurahman dan Yatie Sri Mulyati, *Intisari Matematika Untuk SMA*,
Bandung: CV.Pustaka Setia ,2007.
- Metode Reserch*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- MohammadAli danMohammadAnsori, *PsikologiRemaja*, Jakarta: BumiAksara, 2005.
- Mohammad Nuh, *Buku Guru Matematika*, Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan
Kebudayaan, 2014.
- Nasution, *BerbagaiPendekatandalam Proses BelajardanMengajar*, Jakarta: PT Bumi
Aksara, 2010.
- Nurainihass
"Belajarberbasisanekasumber",([file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR./Belajar
_berbasis_aneka_sumber.pdf](file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR./Belajar_berbasis_aneka_sumber.pdf)).

- Nurul Qomariyah, “Pengaruh Strategi Resource Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulloh Jakarta, 2010.
- Nurul, “Sumber Belajar” (<http://www.lpmjateng.go.id/index.php/asip/jurnal/2013/03/sumber-belajar>).
- Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 1994.
- Ponco Sujatmiko, *Matematika Kreatif 2 Konsep Dan Terapannya Untuk Kelas VIII SMP Dan MTS*, Solo: PT, Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2005.
- Rina Kusumaningsih, “Penerapan Model Pembelajaran Resource Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Kemampuan Menerapkan Nilai-Nilai Sikap Berkeadilan Dalam Kehidupan Sehari-Hari Siswa Kelas X MAN Mojokerto”, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang, 2008.
- Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- Singarimbun, Masri dan Sofian Efendi, *Metode Penelitian Survei*, Jakarta: LP3ES, 1989.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Bina Aksara, 1987.
- Sudjawaro S, *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*, Jakarta: Mediatama Sarana Perkasa, 1989.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Edisi Kedua, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Tim Penyusun Kamus Pustaka Bahasa, Edisi.3. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Bulan Bintang, 2001).
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*, Jakarta: kencana, 2010.

Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, *Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi Kedua, Jakarta: PT.Indeks, 2010.

WinaSanjaya, *PenelitianTindakanKelas*, Jakarta: Kencana, 2009.

YatimRiyanto, *ParadigmaBaruPembelajaran* ,Jakarta: Kencana, 2009.

Parada Sakti S.Pd, Guru Matematika SMP Negeri 8, *Hasil Wawancara Terdahulu*, HariRabu tanggal 11 Desember 2013.

	2. Kesesuaian Penjabaran KD kedalam indikator 3. Kesesuaian Uraian indikator Terhadap Pencapaian kompetensi dasar. 4. Kejelasan rumusan indikator.				
II	Materi (isi) yang disajikan				
	1. Kesesuaian Konsep dengan KD dan indikator 2. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				
III	Bahasa				
	1. Penggunaan bahasa ditinjau dari kaidah bahasa Indonesia yang baku. 2. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan.				
IV	Waktu				
	1. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan pembelajaran. 2. Rasionalisasi alokasi waktu untuk setiap kegiatan pembelajaran.				
V	Metode Sajian				
	1. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indikator. 2. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah.				
VI	PENILAIAN (VALIDASI) UMUM	A	B	C	D
	Penilaian umum terhadap RPP				

Keterangan:

A: Dapat digunakan tanpa revisi.

B: Dapat digunakan dengan sedikit revisi.

C: Dapat digunakan dengan revisi besar.

D: Belumdapatdigunakan.

CATATAN:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Padangsidimpuan, 23 April 2014

Validator

PARADA SAKTI, S.Pd
NIP. 19710924 200502 1 001

Lampiran 2: Lembar Validasi Angket

**LEMBAR VALIDASI
ANGKET**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 8 Padangsidempuan

Mata Pelajaran : Matematika

Semester : II (Dua)

Pokok Bahasan : Lingkaran

Nama Validator : Parada Sakti S.Pd

Jabatan : Guru Bidang Studi Matematika

4. Kami mohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian pada angket yang kami sajikan, ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran untuk merevisi angket yang dibuat peneliti.
5. Untuk penilaian beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklist (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
6. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

D. Skala penilaian

1 = Tidak valid

3 = Valid

2 = Kurang valid

4 = Sangat valid

E. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	URAIAN	Validasi			
		1	2	3	4
I	Validitas Isi				
	3. Kesesuaian isi angket dengan materi yang disajikan				

	4. Kesanggupanisiangketmewakilisecararepresentatift erhadapkeseluruhanmateri.				
II	ValiditasKonstruksi				
	3. Penggunaanbahasaditinjaudarikaidahbahasa Indonesia yang baku. 4. Sifatkomunikatifbahasa yang digunakan. 5. Kemampuanangketmengukur kreativitas siswa. 6. Kecocokanantarakreativitas dalamangketdenganaspek-aspek kreativitasyang dikehendakipeneliti.				
IV	Waktu				
	3. Kejelasanlokasiwaktuuntukmenjawabpertanyaan yang disajikanpeneliti. 4. Rasionalisasiwaktuuntuksetiapsoal yang disajikanpeneliti.				
VI	PENILAIAN (VALIDASI) UMUM				
	PenilaianumumterhadapFreetAngkett	A	B	C	D

Keterangan:

A: Dapatdigunakanparevisi.

B: Dapatdigunakan dengansedikitrevisi.

C: Dapatdigunakan denganrevisibesar.

D: Belumdapatdigunakan.

CATATAN:

.....

Padangsidimpuan, 23 April 2014

Validator

PARADA SAKTI, S.Pd
NIP. 19710924 200502 1 001

Lampiran 3.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah	: SMP NEGERI 8 PADANGSIDIMPUAN
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas / Semester	: VIII-1/ Genap
Alokasi Waktu	: 2x 40 menit
Pertemuan Ke	: 1 (Satu) SIKLUS I

A. Standar Kompetensi

Menentukan unsur dan bagian lingkaran serta ukurannya.

B. Kompetensi Dasar

Menentukan unsur dan bagian-bagian lingkaran

C. Indikator

Siswa Mampu Menentukan unsur-unsur dan bagian-bagian lingkaran: pusat lingkaran, jari-jari, diameter, busur, talibusur, juring dan tembereng

D. Tujuan pembelajaran

Diharapkan agar siswa mampu :

1. Menentukan unsur-unsur lingkaran
2. Menentukan bagian-bagian lingkaran

Karakter siswa yang di harapkan

- Disiplin (*discipline*)
- Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
- Tanggung jawab (*responsibility*)

- Memiliki semangat tinggi.

E. Materi pembelajaran

Lingkaran dan bagian-bagiannya

F. Metode pembelajaran

- Tanya Jawab
- Inquiry
- *Drill* atau latihan
- Penugasan

G. Pendekatan pembelajaran

Resource Based Learning

H. Alat dan Media pembelajaran

- Buku paket.
- Buku Bacaan/ Literatur lain yang mendukung

I. Skenario pembelajaran

Tahapan / waktu	Kegiatan	
	Guru	Siswa
	Awal	
Tahap I (10 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam • Mengecek kehadiran siswa • Memberikan motivasi kepada siswa dan mengingatkan siswa mengenai materi prasyarat • Menjelaskan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab salam guru • Siswa mendengarkan dan menjawab ketika guru mengabsen • Mendengarkan dan termotivasi • Mendengarkan dan meny...

		makpenjelasan guru
Inti		
Taha p II 60 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan stimulus berupa pertanyaan mengenai lingkaran dalam kehidupan sehari-hari (pertanyaan diajukan berdasarkan tujuan pembelajaran) • Membimbing siswa bagaimana cara mencari informasi tentang pertanyaan yang telah diajukan • Mengumpulkan informasi yang telah didapatkan siswa • Membimbing siswa menggunakan informasi dalam kata atau bahasa mereka sendiri, kemudian menyuruh siswa mencantumkan sumber informasi dari siapa dan darimana • (Mensintesa informasi) membimbing siswa mengorganisasi kan sumber-sumber informasi kedalam susunan yang sistematis, logis dan masuk akal • Meminta siswa memilih cara manyajikan hasilnya pada orang lain baik berupa presentasi, tertulis, 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berperan aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan • Siswa mencari sumber-sumber informasi meliputi media cetak, non cetak dan lain sebagainya • Siswa mengumpulkan informasi. dalam hal ini siswa di tuntut untuk mampu mengidentifikasi (memilih dan memilah) informasi dan fakta apa saja yang penting dan relevan sesuai pertanyaan yang telah diberikan guru • Siswa mendapat bimbingan tentang

	<p>visual atau kombinasi dari kesemuanya yang terpenting pilihan tersebut datang dari siswa</p>	<p>penggunaan sumber-sumber informasi kemudian mencantumkan sumber informasi yang di dapatkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengorganisasikan sumber-sumber informasi kedalam susunan yang sistematis, logis dan masuk akal • Memilih cara mannyajikan hasilnya pada orang lain baik berupa presentasi, tertulis, visual atau kombinasi dari kesemuanya • yang memungkinkan penyajian tersebut dapat dipahami oleh orang lain
<p>Penutup</p>		
<p>Taha p III 10Me nit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan evaluasi untuk mengukur keberhasilan proses dan peyajian hasil belajar serta kreativias • Mengakhiripertemuandenganmengucapkan اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ lalu kemudian memberi salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan evaluasi yang di berikan guru • Menjawabsalam guru

--	--	--

J. Penilaian

- Lembar Observasi

NO	NamaSiswa	IndikatorKreativitas									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1											
2											
3											

Keterangan:

- | | |
|---|----------------------------------|
| 1. Keterampilan berpikir lancar | 6. Rasa ingin tahu |
| 2. Keterampilan berpikir luwes | 7. Bersifat imajinatif |
| 3. Keterampilan berpikir orisinal | 8. Merasa tertantang |
| 4. Keterampilan merinci(mengalaborasi) | 9. Sifat berani mengambil resiko |
| 5. Keterampilan mengevaluasi | 10. Sifat menghargai |

K. Pedoman Penskoran

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang kreatif}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Guru Bidang Studi

Padangsidempuan, Juli 2014
Peneliti

PARADA SAKTI, S.Pd
NIP.19710924 200502 1 001

YUSDAHERAWATISAIMA
NIM. 10 330 0078

Lampiran 4.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah	: SMP NEGERI 8 PADANGSIDIMPUAN
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas / Semester	: VIII-1/ Genap
Alokasi Waktu	: 2x 40 menit
Pertemuan Ke	: 2 (Dua) SIKLUS I

L. Standar Kompetensi

Menentukan unsur dan bagian lingkaran serta ukurannya.

M. Kompetensi Dasar

Menghitung keliling dan luas lingkaran

N. Indikator

Menentukan rumus keliling dan luas lingkaran

O. Tujuan pembelajaran

Diharapkan agar siswa mampu :

1. Menentukan keliling lingkaran
2. Menentukan luas lingkaran

Karakter siswa yang di harapkan

- Disiplin (*discipline*)
- Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
- Tanggung jawab (*responsibility*)
- Memiliki semangat tinggi.

P. Materi pembelajaran

Menentukan keliling dan luas lingkaran

Q. Metode pembelajaran

- Tanya Jawab

- Inquiry
- *Drill* atau latihan
- Penugasan

R. Pendekatan pembelajaran

Resource Based Learning

S. Alat dan Media pembelajaran

- Buku paket.
- Buku Bacaan/ Literatur lain yang mendukung

T. Skenario pembelajaran

Tahapan / waktu	Kegiatan	
	Guru	Siswa
	Awal	
Tahap I (10 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam • Mengecek kehadiran siswa • Memberikan motivasi kepada siswa dan mengingatkan siswa mengenai materi prasyarat • Menjelaskan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab salam guru • Siswa mendengarkan dan menjawab ketika guru mengabsen • Mendengarkan dan termotivasi • Mendengarkan dan menyimak penjelasan guru
Inti		
Tahap II	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan stimulus berupa pertanyaan mengenai lingkaran dalam kehidupan sehari-hari 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berperan aktif dalam menjawab

<p>60 menit</p>	<p>(pertanyaan diajukan berdasarkan tujuan pembelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membimbing siswa bagaimana cara mencari informasi tentang pertanyaan yang telah di ajukan • Mengumpulkan informasi yang telah didapatkan siswa • Membimbing siswa menggunakan informasi dalam kata atau bahasa mereka sendiri, kemudian menyuruh siswa mencantumkan sumber informasi dari siapa dan darimana • (Mensintesa informasi) membimbing siswa mengorganisasi kan sumber-sumber informasi kedalam susuan yang sistematis, logis dan masuk akal • Memintasiswa memilih cara manyajikan hasilnya pada orang lain baik berupa presentasi, tertulis, visual atau kombinasi dari kesemuannya yag terpenting pilihan tersebut datang dari siswa 	<p>pertanyaan yang diberikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencari sumber-sumber informasi meliputi media cetak, non cetak dan lain sebagainya • Siswa mengumpulkan informasi. dalam hal ini siswa di tuntut untuk mampu mengidentifikasi (memilih dan memilah) informasi dan fakta apa saja yang penting dan relevan sesuai pertanyaan yang telah di berikan guru • Siswa mendapat bimbingan tentang penggunaan sumber-sumber informasi kemudian mencantumkan sumber
---------------------	---	--

		<p>informasi yang di dapatkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengorganisasikan sumber-sumber informasi kedalam susunan yang sistematis, logis dan masuk akal • Memilih cara mannyajikan hasilnya pada orang lain baik berupa presentasi, tertulis, visual atau kombinasi dari kesemuannya • yang memungkinkan penyajian tersebut dapat dipahami oleh orang lain
Penutup		
<p>Taha p III 10Me nit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan evaluasi untuk mengukur keberhasilan proses dan peyajian hasil belajar serta kreativias • Mengakhiripertemuandenganmengucapkan اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ lalu kemudian memberi salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan evaluasi yang di berikan guru • Menjawabsalam guru

U. Penilaian

- Lembar Observasi

NO	NamaSiswa	IndikatorKreativitas									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1											
2											
3											

Keterangan:

11. Keterampilan berpikir lancar
12. Keterampilan berpikir luwes
13. Keterampilan berpikir orisinal
14. Keterampilan merinci(mengalaborasi)
15. Keterampilan mengevaluasi
16. Rasa ingin tahu
17. Bersifat imajinatif
18. Merasa tertantang
19. Sifat berani mengambil resiko
20. Sifat menghargai

V. Pedoman Penskoran

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang kreatif}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Guru Bidang Studi

Padangsidempuan, Juli 2014
Peneliti

PARADA SAKTI, S.Pd
NIP. 19710924 200502 1 001

YUSDAHERAWATISAIMA
NIM. 10 330 0078

Lampiran 5.

HASIL OBSERVASI KREATIVITAS SISWA SIKLUS I PERTEMUAN KE-1

Nama Sekolah : SMP Negeri 8 Padangsidempuan
 Nama Guru : Parada Sakti, S.Pd
 Kelas : VIII¹
 Materi : Unsur dan Bagian-bagian Lingkaran
 Jumlah Siswa : 32 Orang

NO	NamaSiswa	IndikatorKreativitas									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	AIS			√			√				√
2	AME				√		√		√		
3	ANS				√					√	√
4	ASM	√		√					√	√	√
5	BAM	√	√		√		√	√	√		√
6	DEW		√		√		√		√	√	
7	DIAH						√	√		√	
8	EL	√	√	√	√	√		√			√
9	FAN			√			√			√	
10	FAT				√		√			√	√
11	IKA						√			√	√
12	IKZ	√	√	√	√				√	√	
13	KAR			√				√	√		
14	KHO	√					√	√			

15	LUC	√	√	√	√	√	√	√			√
16	MAS				√	√				√	
17	MIA	√		√	√	√				√	√
18	MUT	√			√	√		√	√		√
19	NAW			√	√				√		
20	NUR										
21	PEBA				√	√			√		
22	PEBY			√	√		√				
23	PURN				√		√	√			
24	RAT				√						√
25	RISN	√						√		√	√
26	RIZ	√	√	√	√	√	√			√	√
27	SER	√	√		√	√	√		√	√	√
28	SON	√					√	√			
29	SRI								√	√	
30	TRI		√	√		√	√				√
31	YEN		√	√	√	√	√			√	√
32	YUS	√	√	√	√	√		√	√	√	√
Jlh Kreativitas		13	10	14	20	12	15	12	12	16	17
Rata-Rata		0,40	0,31	0,43	0,62	0,37	0,46	0,37	0,37	0,50	0,53
Persentase		40%	31%	43%	62%	37%	46%	37%	37%	50%	53%

Lampiran 6.

HASIL OBSERVASI KREATIVITAS SISWA SIKLUS I PERTEMUAN KE-2

Nama Sekolah : SMP Negeri 8 Padangsidempuan
 Nama Guru : Parada Sakti, S.Pd
 Kelas : VIII^I
 Materi : Menghitung Keliling dan Luas Lingkaran
 Jumlah Siswa : 32 Orang

NO	NamaSiswa	IndikatorKreativitas									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	AIS			√			√		√	√	√
2	AME	√		√		√	√		√	√	
3	ANS			√		√	√		√	√	√
4	ASM	√		√	√	√	√	√	√	√	√
5	BAM			√		√	√		√		
6	DEW		√		√		√	√	√	√	
7	DIAH	√		√		√	√			√	
8	EL	√	√	√	√	√	√	√			√
9	FAN	√		√	√	√		√	√	√	
10	FAT			√	√	√			√	√	√
11	IKA			√	√		√		√		√
12	IKZ	√	√			√		√		√	√

13	KAR			√	√			√	√	√	√
14	KHO	√		√	√	√		√	√	√	√
15	LUC	√	√	√	√	√	√	√		√	√
16	MAS	√			√		√	√		√	
17	MIA	√	√	√	√	√	√	√		√	√
18	MUT	√	√	√	√	√		√	√		√
19	NAW	√	√					√	√	√	√
20	NUR									√	√
21	PEBA		√		√			√	√		
22	FEBY				√		√	√			
23	PUR		√		√		√	√		√	
24	RAT	√						√		√	√
25	RISN	√	√	√	√	√		√			√
26	RIZ	√	√	√	√	√	√			√	√
27	SER	√	√		√	√	√	√	√	√	√
28	SON	√		√	√		√	√			√
29	SRI				√			√	√	√	√
30	TRI		√	√	√	√	√	√			√
31	YEN	√	√	√	√	√	√	√	√		√
32	YUS	√	√	√	√	√	√	√	√		√
Jlh Kreativitas		20	16	21	25	18	22	22	19	21	23

Rata-Rata	0,62	0,50	0,65	0,78	0,56	0,68	0,68	0,59	0,65	0,71
Persentase	62%	50%	65%	78%	56%	68%	68%	59%	65%	71%

Lampiran 7.

HASIL ANGGKET SIKLUS I

A. Pengantar

1. Angket ini disusun dengan tujuan untuk menjaring data tentang Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Penerapan Pendekatan *Resource Based Learning* Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas VIII¹ SMP Negeri 8 Padangsidempuan
2. Jawaban yang saudara berikan akan dijamin kerahasiaannya.

B. Petunjuk Pengisian Angket :

1. Angket ini ditujukan kepada siswa
2. Kepada saudara dimohon untuk membaca angket ini dengan seksama
3. Tiap item atau pertanyaan tersedia dua pilihan yaitu Ya atau Tidak. Pilihlah salah satu dari dua pilihan tersebut yang sesuai dengan pengalaman saudara dalam belajar matematika
4. Berilah tanda “√” untuk setiap jawaban yang saudara kemukakan.
5. Setelah di isi mohon angket ini dikembalikan kepada kami.

No.	Pernyataan	Total	
		Ya	Tidak
1	Apakah saudara mampu meberikan banyak ide tentang materi lingkaran dalam proses pembelajaran melalui pendekatan <i>Resource Based Learning</i> ?	20	12
2.	Ketika pembelajaran sedang berlangsung dengan penerapan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> apakah saudara mengajukan pertanyaan tentang	19	13

No.	Pernyataan	Total	
		Ya	Tidak
	lingkaran?		
3	Apakah jika guru menanyakan tentang materi lingkaran melalui pendekatan <i>Resource Based Learning</i> saudara memberikan jawaban yang bervariasi?	20	12
4	Jika saudara diberikan suatu masalah tentang materi lingkaran melalui pendekatan <i>Resource Based Learning</i> apakah saudara memikirkan macam-macam cara untuk menyelesaikannya.?	15	17
5	Apakah saudara mampu memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar dan bagian-bagian lingkaran melalui penerapan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> ?	21	11
6	Apakah saudara memiliki cara berpikir yang lain dari pada yang lain ketika mempelajari lingkaran dengan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> ?	17	15
7	Saat belajar lingkaran dengan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> dan berdiskusi dengan teman-teman apakah saudara sering mempunyai tanggapan yang berbeda dengan mereka?	25	7
8	Jika guru mengajarkan lingkaran melalui pendekatan <i>Resource Based Learning</i> apakah saudara dapat memberikan penafsiran yang bermacam-macam?	24	8
9	Jika ada PR matematika yang diajarkan melalui penerapan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> , apakah saudara mengerjakannya sendiri dan saudara bisa mempertanggung jawabkan hasil yang saudara tulis?	27	5
10	Apakah saudara berusaha penyelesaian soal-soal yang berkaitan dengan lingkaran setelah membaca dan mendengar gagasan-gagasan melau penerapan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> ?	20	12

No.	Pernyataan	Total	
		Ya	Tidak
11	Ketika mempelajari lingkaran dengan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> apakah saudara banyak mengerjakan soal dibandingkan dengan pembelajaran yang biasa?	16	16
12	Pada saat mengerjakan soal lingkaran dengan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> , apakah saudara mampu memikirkan jawaban yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain?	15	17
13	Apakah saudara mau mengerjakan soal-soal latihan matematika, jika jawabannya tidak diperiksa guru?	26	6
14	Ketika belajar dengan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> apakah saudara berusaha untuk dapat mengerjakan semua tugas-tugas dengan sebaik-baiknya, walaupun tugas itu belum tentu benar?	23	9
15	Ketika belajar dengan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> apakah saudara mampu belajar sendiri meskipun tidak dibimbing oleh guru?	29	3
Rata-rata		66%	34%

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA

Dengan hormat peneliti meminta tolong kepada Saudara agar dapat membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Pendekatan *Resource Based Learning* Pada Pokok Bahasan Lingkaran Di Kelas VIII SMP Negeri 8 Padangsidimpuan”. Maka dari itu peneliti harapkan Saudara dapat mengisi dan menjawab pertanyaan di bawah ini dengan sejujurnya

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakahsaudara merasa tertarik dalam mengikuti <i>Resource Based Learning</i> di kelas?	√	
2	Menurut saudara apakah model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> menyenangkan?	√	
3	Apakah saudara memiliki penemuan baru setelah belajar dengan model model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> ?	√	
4	Apakahsudara sering mengeluarkan pendapat atau ide ketika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> ?		√
5	Apakahsaudara mampumengembangkan Model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> ?		√

6	Apakah saudara mengalami kesulitan disaat pembelajaran berlangsung dengan penerapan model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> ?	√	
7	Apakah saudara memiliki pengalaman atau penemuan baru setelah belajar dengan model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> ?	√	
8	Dengan menerapkan model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> apakah membuat dapat saudara lebih mudah menyelesaikan soal-soal yang menantang?		√

Padangsidempuan 8 Juli 2014
Ketua Kelas

NAWAF ALFARIS HARAHAP

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA

Dengan hormat peneliti meminta tolong kepada Saudara agar dapat membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Pendekatan *Resource Based Learning* Pada Pokok Bahasan Lingkaran Di Kelas VIII SMP Negeri 8 Padangsidempuan”. Maka dari itu peneliti harapkan Saudara dapat mengisi dan menjawab pertanyaan di bawah ini dengan sejujurnya

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah saudara merasa tertarik dalam mengikuti <i>Resource Based Learning</i> di kelas?	√	
2	Menurut saudara apakah model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> menyenangkan?	√	
3	Apakah saudara memiliki penemuan baru setelah belajar dengan model model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> ?	√	
4	Apakah saudara sering mengeluarkan pendapat atau ide ketika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> ?	√	

5	Apakah saudara mampu mengembangkan Model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> ?		√
6	Apakah saudara mengalami kesulitan disaat pembelajaran berlangsung dengan penerapan model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> ?		√
7	Apakah saudara memiliki pengalaman atau penemuan baru setelah belajar dengan model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> ?	√	
8	Dengan menerapkan model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> apakah membuat dapat saudara lebih mudah menyelesaikan soal-soal yang lain?	√	

Padangsidempuan 8 Juli 2014
Wakil Ketua Kelas

IKZHAN ALFAROZI

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA

Dengan hormat peneliti meminta tolong kepada Saudara agar dapat membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Pendekatan *Resource Based Learning* Pada Pokok Bahasan Lingkaran Di Kelas VIII SMP Negeri 8 Padangsidempuan”. Maka dari itu peneliti harapkan Saudara dapat mengisi dan menjawab pertanyaan di bawah ini dengan sejujurnya

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah saudara merasa tertarik dalam mengikuti <i>Resource Based Learning</i> di kelas?	√	
2	Menurut saudara apakah model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> menyenangkan?	√	
3	Apakah saudara memiliki penemuan baru setelah belajar dengan model model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> ?	√	

4	Apakah saudara sering mengeluarkan pendapat atau ide ketika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> ?	√	
5	Apakah saudara mampu mengembangkan Model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> ?	√	
6	Apakah saudara mengalami kesulitan disaat pembelajaran berlangsung dengan penerapan model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> ?	√	
7	Apakah saudara memiliki pengalaman atau penemuan baru setelah belajar dengan model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> ?	√	
8	Dengan menerapkan model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> apakah membuat dapat saudara lebih mudah menyelesaikan soal-soal mengenai lingkaran?		√

Padangsidimpuan 8 Juli 2014
Bendahara Kelas

MUTIARA NAULI

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA

Dengan hormat peneliti meminta tolong kepada Saudara agar dapat membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Pendekatan *Resource Based Learning* Pada Pokok Bahasan Lingkaran Di Kelas VIII SMP Negeri 8 Padangsidimpuan”. Maka dari itu peneliti harapkan Saudara dapat mengisi dan menjawab pertanyaan di bawah ini dengan sejujurnya

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah saudara merasa tertarik dalam mengikuti <i>Resource Based Learning</i> di kelas?	√	

2	Menurut saudara apakah model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> menyenangkan?	√	
3	Apakahsaudara memiliki penemuan baru setelah belajar dengan model model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> ?	√	
4	Apakahsaudara sering mengeluarkan pendapat atau ide ketika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> ?	√	
5	Apakahsaudara mampumengembangkan Model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> ?	√	
6	Apakah saudara megalami kesulitan disaat pembelajaran berlangsung dengan penerapan model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> ?		√
7	Apakah saudara memiliki pengalaman atau penemuan baru setelah belajar denan model pembelajara <i>Resource Based Learning</i> ?	√	
8	Dengan menerapkan model pembelajaran <i>Resource Based Leraning</i> apakahmembuatdapat saudara lebihmudahmenyelaikansoal-soalmengenailingkaran?	√	

Padangsidimpuan 8 Juli 2014
Siswa

SERI INDAH HARAHAHAP

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA

Dengan hormat peneliti meminta tolong kepada Saudara agar dapat membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Pendekatan *Resource Based Learning* Pada Pokok Bahasan Lingkaran Di Kelas VIII SMP Negeri 8 Padangsidimpuan”. Maka dari itu peneliti harapkan Saudara dapat mengisi dan menjawab pertanyaan di bawah ini dengan sejujurnya

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak

1	Apakahsaudara merasa tertarik dalam mengikuti <i>Resource Based Learning</i> di kelas?	√	√
2	Menurut saudara apakah model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> menyenangkan?		
3	Apakah saudara memiliki penemuan baru setelah belajar dengan model model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> ?	√	
4	Apakahsudara sering mengeluarkan pendapat atau ide ketika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> ?		√
5	Apakahsaudara mampumengembangkan Model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> ?		√
6	Apakah saudara megalami kesulitan disaat pembelajaran berlangsung dengan penerapan model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> ?	√	
7	Apakah saudara memiliki pengalaman atau penemuan baru setelah belajar denan model pembelajara <i>Resource Based Learning</i> ?	√	
8	Dengan menerapkan model pembelajaran <i>Resource Based Leraning</i> apakahmembuatdapat saudara lebihmudahmenyelaikansoal-soalmengenailingkaran?		√

Padangsidimpuan 8 Juli 2014
Siswa

ANADIA SABRINA

Lampiran 8.

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU MATEMATIKA

Dengan hormat peneliti meminta tolong kepada Bapak agar dapat membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Pendekatan *Resource Based Learning* Pada Pokok Bahasan Lingkaran Di Kelas VIII SMP Negeri 8 Padangsidempuan”. Maka dari itu peneliti harapkan Bapak dapat mengisi dan menjawab pertanyaan di bawah ini dengan sejujurnya.

Berilah tandacheckpadakolom yang sesuai:

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Menurut bapak apakah antusiasparasiswa ketika KBM matapelajaran Matematika berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i>		√
2	Menurut Bapak, sudah efektifkah penerapan model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pokok bahasan lingkaran ?		√
3	Menurut bapak apakah ada peningkatan cara belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> ?	√	
4	Menurut bapak apakah Belajar berdasarkan sumber atau model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> berhasrat untuk menggantikan pasivitas siswa dalam belajar tradisional dengan belajar aktif.?	√	
5	Apakah siswa banyak mencetuskan banyak gagasan ketika proses belajar berlangsung?	√	
6	Apakah siswa mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik ketika proses belajar berlangsung?	√	
7	Apakah siswa merasa terdorong untuk mengevaluasi lebih banyak ketika proses belajar berlangsung?		√
8	Apakah siswa berani memberikan jawaban ketika proses belajar berlangsung	√	

PARADA SAKTI, S.Pd

NIP.19710924 200502 1 001

Lampiran 9.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah	: SMP NEGERI 8 PADANGSIDIMPUAN
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas / Semester	: VIII-1/ Genap
Alokasi Waktu	: 2x 40 menit
Pertemuan Ke	: 3 (Tiga) SIKLUS II

W. Standar Kompetensi

Menentukan unsur dan bagian lingkaran serta ukurannya.

X. Kompetensi Dasar

Menentukan unsur dan bagian-bagian lingkaran

Y. Indikator

Siswa Mampu Menentukan unsur-unsur dan bagian-bagian lingkaran: pusat lingkaran, jari-jari, diameter, busur, talibusur, juring dan tembereng

Z. Tujuan pembelajaran

Diharapkan agar siswa mampu :

3. Menentukan unsur-unsur lingkaran
4. Menentukan bagian-bagian lingkaran

Karakter siswa yang di harapkan

- Disiplin (*discipline*)
- Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
- Tanggung jawab (*responsibility*)
- Memiliki semangat tinggi.

AA. Materi pembelajaran

Lingkaran dan bagian-bagiannya

BB. Metode pembelajaran

- Tanya Jawab
- Inquiry
- *Drill* atau latihan
- Penugasan

CC. Pendekatan pembelajaran

Resource Based Learning

DD. Alat dan Media pembelajaran

- Buku paket.
- Buku Bacaan/ Literatur lain yang mendukung

EE. Skenario Pembelajaran

Tahapan / waktu	Kegiatan	
	Guru	Siswa
	Awal	

u		
Tahap I (10 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam • Mengecek kehadiran siswa • Memberikan motivasi kepada siswa dan mengingatkan siswa mengenai materi prasyarat • Menjelaskan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab salam guru • Siswa mendengarkan dan menjawab ketika guru mengabsen • Mendengarkan dan termotivasi • Mendengarkan dan menyimak penjelasan guru
Inti		
Tahap II (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan stimulus berupa pertanyaan mengenai lingkaran dalam kehidupan sehari-hari (pertanyaan diajukan berdasarkan tujuan pembelajaran) • Membimbing siswa bagaimana cara mencari informasi tentang pertanyaan yang telah diajukan • Mengumpulkan informasi yang telah didapatkan siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berperan aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan • Siswa mencari sumber-sumber informasi meliputi media cetak, non cetak dan lain sebagainya • Siswa mengumpulkan informasi. dalam hal ini siswa dituntut untuk

	<ul style="list-style-type: none"> • Membimbing siswa menggunakan informasi dalam kata atau bahasa mereka sendiri, kemudian menyuruh siswa mencantumkan sumber informasi dari siapa dan dari mana • (Mensintesa informasi) membimbing siswa mengorganisasi kan sumber-sumber informasi kedalam susunan yang sistematis, logis dan masuk akal • Meminta siswa memilih cara mannyajikan hasilnya pada orang lain baik berupa presentasi, tertulis, visual atau kombinasi dari kesemuannya yag terpenting pilihan tersebut datang dari siswa 	<p>mampu mengidentifikasi (memilih dan memilah) informasi dan fakta apa saja yang penting dan relevan sesuai pertanyaan yang telah di berikan guru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendapat bimbingan tentang penggunaan sumber-sumber informasi kemudian mencantumkan sumber informasi yang di dapatkan • Mengorganisasikan sumber-sumber informasi kedalam susunan yang sistematis, logis dan masuk akal • Memilih cara mannyajikan hasilnya pada orang lain baik berupa presentasi, tertulis, visual atau kombinasi dari kesemuannya
--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> • yang memungkinkan penyajian tersebut dapat dipahami oleh orang lain
Penutup		
Tahap III 10 Menit	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan evaluasi untuk mengukur keberhasilan proses dan penyajian hasil belajar serta kreativitas • Mengakhiri pertemuan dengan mengucapkan اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ lalu kemudian memberi salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan evaluasi yang diberikan guru • Menjawab salam guru

FF. Penilaian

- Lembar Observasi

NO	Nama Siswa	Indikator Kreativitas									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1											
2											
3											

Keterangan:

21. Keterampilan berpikir lancar
22. Keterampilan berpikir luwes
23. Keterampilan berpikir orisinal

24. Keterampilan merinci(mengalaborasi)
25. Keterampilan mengevaluasi
26. Rasa ingin tahu

27. Bersifat imajinatif
28. Merasa tertantang
29. Sifat berani mengambil resiko
30. Sifat menghargai

GG. **Pedoman Penskoran**

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang kreatif}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Padangsidimpuan, Juli 2014

Guru Bidang Studi

Peneliti

PARADA SAKTI, S.Pd
NIP.19710924 200502 1 001

YUSDAHERAWATISAIMA
NIM. 10 330 0078

Lampiran 10.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SMP NEGERI 8 PADANGSIDIMPUAN
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : VIII-1/ Genap
Alokasi Waktu : 2x 40 menit
Pertemuan Ke : 4 (Empat) SIKLUS II

HH. Standar Kompetensi

Menentukan unsur, bagian lingkaran serta ukurannya.

II. Kompetensi Dasar

Menghitung keliling dan luas lingkaran

JJ. Indikator

Menemukan ϕ dan Menentukan rumus keliling dan luas lingkaran

KK. Tujuan pembelajaran

Diharapkan agar siswa mampu :

5. Menemukan nilai ϕ
6. Menentukan rumus keliling dan luas lingkaran

Karakter siswa yang di harapkan

- Disiplin (*discipline*)
- Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
- Tanggung jawab (*responsibility*)
- Memiliki semangat tinggi.

LL. Materi pembelajaran

Lingkaran dan bagian-bagiannya

MM. Metode pembelajaran

- Tanya Jawab

- Inquiry
- *Drill* atau latihan
- Penugasan

NN. Pendekatan pembelajaran

Resource Based Learning

OO. Alat dan Media pembelajaran

- Buku paket.
- Buku Bacaan/ Literatur lain yang mendukung

PP. Skenario pembelajaran

Tahapan / waktu	Kegiatan	
	Guru	Siswa
	Awal	
Tahap I (10 menit)	<ul style="list-style-type: none"> • Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam • Mengecek kehadiran siswa • Memberikan motivasi kepada siswa dan mengingatkan siswa mengenai materi prasyarat • Menjelaskan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab salam guru • Siswa mendengarkan dan menjawab ketika guru mengabsen • Mendengarkan dan termotivasi • Mendengarkan dan menyimak penjelasan guru
Inti		
Tahap II 60	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan stimulus berupa pertanyaan mengenai lingkaran dalam kehidupan sehari-hari (pertanyaan diajukan berdasarkan tujuan 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berperan aktif dalam menjawab pertanyaan yang

<p>menit</p>	<p>pembelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membimbing siswa bagaimana cara mencari informasi tentang pertanyaan yang telah di ajukan • Mengumpulkan informasi yang telah didapatkan siswa • Membimbing siswa menggunakan informasi dalam kata atau bahasa mereka sendiri, kemudian menyuruh siswa mencantumkan sumber informasi dari siapa dan darimana • (Mensintesa informasi) membimbing siswa mengorganisasi kan sumber-sumber informasi kedalam susuan yang sistematis, logis dan masuk akal • Memintasiswa memilih cara mannyajikan hasilnya pada orang lain baik berupa presentasi, tertulis, visual atau kombinasi dari kesemuannya yag terpenting pilihan tersebut datang dari siswa 	<p>diberikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencari sumber-sumber informasi meliputi media cetak, non cetak dan lain sebagainya • Siswa mengumpulkan informasi. dalam hal ini siswa di tuntut untuk mampu mengidentifikasi (memilih dan memilah) informasi dan fakta apa saja yang penting dan relevan sesuai pertanyaan yang telah di berikan guru • Siswa mendapat bimbingan tentang penggunaan sumber-sumber informasi kemudian mencantumkan sumber informasi yang di
--------------	--	--

		<p>dapatkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengorganisasikan sumber-sumber informasi kedalam susunan yang sistematis, logis dan masuk akal • Memilih cara mannyajikan hasilnya pada orang lain baik berupa presentasi, tertulis, visual atau kombinasi dari kesemuannya • yang memungkinka penyajian tersebut dapat dipahami oleh orang lain
Penutup		
<p>Taha p III 10Me nit</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan evaluasi untuk mengukur keberhasilan proses dan peyajian hasil belajar serta kreativias • Mengakhiripertemuandenganmengucapkan اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ lalu kemudian memberi salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan evaluasi yang di berikan guru • Menjawab salam guru

QQ. Penilaian

- Lembar Observasi

NO	NamaSiswa	IndikatorKreativitas									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1											
2											
3											

Keterangan:

31. Keterampilan berpikir lancar
32. Keterampilan berpikir luwes
33. Keterampilan berpikir orisinal
34. Keterampilan merinci(mengalaborasi)
35. Keterampilan mengevaluasi
36. Rasa ingin tahu
37. Bersifat imajinatif
38. Merasa tertantang
39. Sifat berani mengambil resiko
40. Sifat menghargai

RR. **Pedoman Penskoran**

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang kreatif}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Guru Bidang Studi

**Padangsidempuan,
Juli 2014
Peneliti**

PARADA SAKTI, S.Pd
NIP.19710924 200502 1 001

YUSDAHERAWATISAIMA
NIM. 10 330 0078

16	MAS			√	√		√			√	√
17	MIA	√	√	√	√	√	√		√	√	√
18	MUT	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
19	NAW		√	√	√	√			√	√	√
20	NUR						√			√	√
21	PEBA			√	√			√	√	√	√
22	PEBY	√		√	√		√		√		√
23	PURN		√	√	√	√	√		√	√	√
24	RAT	√		√	√	√	√	√		√	√
25	RISN	√	√	√	√	√	√	√	√		√
26	RIZ	√	√	√	√	√	√	√		√	√
27	SER	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
28	SON	√	√	√	√	√	√	√	√		√
29	SRI	√		√	√		√	√	√	√	√
30	TRI	√	√	√	√	√	√		√	√	√
31	YEN	√	√	√	√	√	√	√		√	√
32	YUS	√	√		√	√	√	√	√	√	√
Jlh Kreativitas		24	20	25	28	21	26	22	21	25	27
Rata-Rata		0,75	0,62	0,78	0,87	0,65	0,81	0,68	0,65	0,78	0,84
Persentase		75%	62%	78%	87%	65%	81%	68%	65%	78%	84%

16	MAS	√	√		√	√	√			√	√
17	MIA	√	√	√	√	√	√		√	√	√
18	MUT	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
19	NAW		√		√	√	√		√	√	
20	NUR		√			√	√				√
21	PEBA	√	√	√	√		√	√	√		√
22	PEBY		√			√	√	√	√	√	√
23	PURN	√	√	√	√	√		√	√	√	
24	RAT		√	√		√	√	√	√		√
25	RISN	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
26	RIZ	√	√	√	√	√	√		√	√	√
27	SER	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
28	SON	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
29	SRI	√			√	√	√		√	√	√
30	TRI	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
31	YEN	√	√	√	√	√	√		√	√	√
32	YUS	√	√		√	√	√	√	√	√	√
Jlh Kreativitas		27	29	25	28	29	28	23	26	28	30
Rata-Rata		0,84	0,90	0,78	0,87	0,90	0,93	0,71	0,81	0,87	0,93
Persentase		84%	90%	78%	87%	90%	93%	71%	81%	87%	93%

Lampiran 13.

HASIL ANGGKET SIKLUS II

C. Pengantar

3. Angket ini disusun dengan tujuan untuk menjaring data tentang Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Penerapan Pendekatan *Resource Based Learning* Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas VIII¹ SMP Negeri 8 Padangsidimpuan
4. Jawaban yang saudara berikan akan dijamin kerahasiaannya.

D. Petunjuk Pengisian Angket :

6. Angket ini ditujukan kepada siswa
7. Kepada saudara dimohon untuk membaca angket ini dengan seksama
8. Tiap item atau pertanyaan tersedia dua pilihan yaitu Ya atau Tidak. Pilihlah salah satu dari dua pilihan tersebut yang sesuai dengan pengalaman saudara dalam belajar matematika
9. Berilah tanda “√” untuk setiap jawaban yang saudara kemukakan.
10. Setelah di isi mohon angket ini dikembalikan kepada kami.

No.	Pernyataan	Total	
		Ya	Tidak
1	Apakah saudara mampu meberikan banyak ide tentang materi lingkaran dalam proses pembelajaran melalui pendekatan <i>Resource Based Learning</i> ?	25	7
2.	Ketika pembelajaran sedang berlangsung dengan penerapan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> apakah saudara mengajukan pertanyaan tentang lingkaran?	23	9
3	Apakah jika guru menanyakan tentang materi lingkaran melalui pendekatan <i>Resource Based Learning</i> saudara memberikan jawaban yang bervariasi?	28	4
4	Jika saudara diberikan suatu masalah tentang materi lingkaran melalui pendekatan <i>Resource Based Learning</i> apakah saudara memikirkan macam-macam cara untuk menyelesaikannya.?	20	12

No.	Pernyataan	Total	
		Ya	Tidak
5	Apakah saudara mampu memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar dan bagian-bagian lingkaran melalui penerapan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> ?	26	6
6	Apakah saudara memiliki cara berpikir yang lain dari pada yang lain ketika mempelajari lingkaran dengan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> ?	22	10
7	Saat belajar lingkaran dengan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> dan berdiskusi dengan teman-teman apakah saudara sering mempunyai tanggapan yang berbeda dengan mereka?	27	5
8	Jika guru mengajarkan lingkaran melalui pendekatan <i>Resource Based Learning</i> apakah saudara dapat memberikan penafsiran yang bermacam-macam?	26	6
9	Jika ada PR matematika yang diajarkan melalui penerapan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> , apakah saudara mengerjakannya sendiri dan saudara bisa mempertanggung jawabkan hasil yang saudara tulis?	30	2
10	Apakah saudara berusaha penyelesaian soal-soal yang berkaitan dengan lingkaran setelah membaca dan mendengar gagasan-gagasan melalui penerapan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> ?	26	6
11	Ketika mempelajari lingkaran dengan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> apakah saudara lebih banyak mengerjakan soal dibandingkan dengan pembelajaran yang biasa?	24	8
12	Pada saat mengerjakan soal lingkaran dengan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> , apakah saudara mampu memikirkan jawaban yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain?	21	11
13	Apakah saudara mau mengerjakan soal-soal latihan matematika, jika jawabannya tidak diperiksa guru?	29	3

No.	Pernyataan	Total	
		Ya	Tidak
14	Ketika belajar dengan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> apakah saudara berusaha untuk dapat mengerjakan semua tugas-tugas dengan sebaik-baiknya, walaupun tugas itu belum tentu benar?	26	6
15	Ketika belajar dengan pendekatan <i>Resource Based Learning</i> apakah saudara mampu belajar sendiri meskipun tidak dibimbing oleh guru?	31	1
Rata-rata		80%	20%

Lampiran 14.

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU MATEMATIKA

Dengan hormat peneliti meminta tolong kepada Bapak agar dapat membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian tentang "Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Pendekatan *Resource Based Learning* Pada Pokok Bahasan Lingkaran Di Kelas VIII SMP Negeri 8 Padangsidempuan". Maka dari itu peneliti harapkan Bapak dapat mengisi dan menjawab pertanyaan di bawah ini dengan sejujurnya.

Berilah tandacheck pada kolom yang sesuai:

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Menurut bapak apakah antusiasparasiswa ketika KBM matapelajaran Matematika berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i>	√	
2	Menurut Bapak, sudah efektifkah penerapan model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pokok bahasan lingkaran ?	√	
3	Menurut bapak apakah ada peningkatan cara belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> ?	√	
4	Menurut bapak apakah Belajar berdasarkan sumber atau model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> berhasrat untuk menggantikan aktivitas siswa dalam belajar tradisional dengan belajar aktif.?	√	
5	Apakah siswa banyak mencetuskan banyak gagasan ketika proses belajar berlangsung?	√	
6	Apakah siswa mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik ketika proses belajar berlangsung?	√	

7	Apakah siswa merasa terdorong untuk mengevaluasi lebih banyak ketika proses belajar berlangsung?	√	
8	Apakah siswa berani memberikan jawaban ketika proses belajar berlangsung	√	

Padangsidimpuan 10 Juli 2014

PARADA SAKTI, S.Pd

NIP.19710924 200502 1 001

\

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA

Dengan hormat peneliti meminta tolong kepada Saudara agar dapat membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Pendekatan *Resource Based Learning* Pada Pokok Bahasan Lingkaran Di Kelas VIII SMP Negeri 8 Padangsidempuan”. Maka dari itu peneliti harapkan Saudara dapat mengisi dan menjawab pertanyaan di bawah ini dengan sejujurnya

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakahsaudara merasa tertarik dalam mengikuti <i>Resource Based Learning</i> di kelas?	√	
2	Menurut saudara apakah model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> menyenangkan?	√	
3	Apakah saudara memiliki penemuan baru setelah belajar dengan model model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> ?	√	
4	Apakahsudara sering mengeluarkan pendapat atau ide ketika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> ?		√
5	Apakahsaudara mampumengembangkan Model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> ?		√
6	Apakah saudara megalami kesulitan disaat pembelajaran berlangsung dengan penerapan model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> ?	√	
7	Apakah saudara memiliki pengalaman atau penemuan baru setelah belajar denan model pembelajara <i>Resource Based Learning</i> ?	√	
8	Dengan menerapkan model pembelajaran <i>Resource Based Leraning</i> apakahmembuatdapat saudara lebihmudahmenyelaikansoal-soalmengenailngkaran?		√

Padangsidempuan 8 Juli 2014
Ketua Kelas

NAWAF ALFARIS HARAHAHAP

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA

Dengan hormat peneliti meminta tolong kepada Saudara agar dapat membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Pendekatan *Resource Based Learning* Pada Pokok Bahasan Lingkaran Di Kelas VIII SMP Negeri 8 Padangsidempuan”. Maka dari itu peneliti harapkan Saudara dapat mengisi dan menjawab pertanyaan di bawah ini dengan sejujurnya

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakahsaudara merasa tertarik dalam mengikuti <i>Resource Based Learning</i> di kelas?	√	
2	Menurut saudara apakah model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> menyenangkan?	√	
3	Apakah saudara memiliki penemuan baru setelah belajar dengan model model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> ?	√	
4	Apakahsudara sering mengeluarkan pendapat atau ide ketika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> ?	√	
5	Apakahsaudara mampumengembangkan Model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> ?		√
6	Apakah saudara megalami kesulitan disaat pembelajaran berlangsung dengan penerapan model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> ?		√
7	Apakah saudara memiliki pengalaman atau penemuan baru setelah belajar denan model pembelajara <i>Resource Based Learning</i> ?	√	
8	Dengan menerapkan model pembelajaran <i>Resource Based Leraning</i> apakahmembuatdapat saudara lebihmudahmenyelaikansoal-soalmengenailingkaran?	√	

Padangsidempuan 8 Juli 2014

Wakil Ketua Kelas

IKZHAN ALFAROZI

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA

Dengan hormat peneliti meminta tolong kepada Saudara agar dapat membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Pendekatan *Resource Based Learning* Pada Pokok Bahasan Lingkaran Di Kelas VIII SMP Negeri 8 Padangsidempuan”. Maka dari itu peneliti harapkan Saudara dapat mengisi dan menjawab pertanyaan di bawah ini dengan sejujurnya

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakahsaudara merasa tertarik dalam mengikuti <i>Resource Based Learning</i> di kelas?	√	
2	Menurut saudara apakah model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> menyenangkan?	√	
3	Apakahsaudara memiliki penemuan baru setelah belajar dengan model model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> ?	√	
4	Apakahsudara sering mengeluarkan pendapat atau ide ketika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> ?	√	
5	Apakahsaudara mampumengembangkan Model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> ?	√	
6	Apakah saudara megalami kesulitan disaaat pembelajaran berlangsung dengan penerapan model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> ?	√	
7	Apakah saudara memiliki pengalaman atau penemuan baru setelah belajar denan model pembelajara <i>Resource Based Learning</i> ?	√	
8	Dengan menerapkan model pembelajaran <i>Resource Based Leraning</i> apakahmembuatdapat saudara		√

lebih mudah menyelesaikan soal-soal mengenai lingkaran?		
---	--	--

Padangsidempuan 8 Juli 2014
Bendahara Kelas

MUTIARA NAULI

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA

Dengan hormat peneliti meminta tolong kepada Saudara agar dapat membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Pendekatan *Resource Based Learning* Pada Pokok Bahasan Lingkaran Di Kelas VIII SMP Negeri 8 Padangsidempuan”. Maka dari itu peneliti harapkan Saudara dapat mengisi dan menjawab pertanyaan di bawah ini dengan sejujurnya

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah saudara merasa tertarik dalam mengikuti <i>Resource Based Learning</i> di kelas?	√	
2	Menurut saudara apakah model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> menyenangkan?	√	
3	Apakah saudara memiliki penemuan baru setelah belajar dengan model model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> ?	√	
4	Apakah saudara sering mengeluarkan pendapat atau ide ketika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> ?	√	
5	Apakah saudara mampu mengembangkan Model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> ?	√	
6	Apakah saudara mengalami kesulitan disaat pembelajaran berlangsung dengan penerapan model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> ?		√
7	Apakah saudara memiliki pengalaman atau penemuan baru setelah belajar dengan model pembelajaran <i>Resource Based</i>	√	

8	<i>Learning?</i> Dengan menerapkan model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> apakah membuat dapat saudara lebih mudah menyelesaikan soal-soal mengenai lingkaran?	√	
---	--	---	--

Padangsidimpuan 8 Juli 2014
Siswa

SERI INDAH HARAHAHAP

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA

Dengan hormat peneliti meminta tolong kepada Saudara agar dapat membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Pendekatan *Resource Based Learning* Pada Pokok Bahasan Lingkaran Di Kelas VIII SMP Negeri 8 Padangsidimpuan”. Maka dari itu peneliti harapkan Saudara dapat mengisi dan menjawab pertanyaan di bawah ini dengan sejujurnya

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah saudara merasa tertarik dalam mengikuti <i>Resource Based Learning</i> di kelas?	√	√
2	Menurut saudara apakah model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> menyenangkan?		
3	Apakah saudara memiliki penemuan baru setelah belajar dengan model model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> ?	√	
4	Apakah saudara sering mengeluarkan pendapat atau ide ketika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> ?		√
5	Apakah saudara mampu mengembangkan Model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> ?		√
6	Apakah saudara mengalami kesulitan disaat pembelajaran berlangsung dengan penerapan model pembelajaran <i>Resouce Based Learning</i> ?	√	

7	Apakah saudara memiliki pengalaman atau penemuan baru setelah belajar dengan model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> ?	√	
8	Dengan menerapkan model pembelajaran <i>Resource Based Learning</i> apakah membuat dapat saudara lebih mudah menyelesaikan soal-soal mengenai lingkaran?		√

Padang sidempuan 8 Juli 2014

Siswa

ANADIA SABRINA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : YUSDA HERAWATI SAIMA
2. NIM : 10 330 0078
3. Tempat/TanggalLahir : Kalimantan Barat, 12 Agustus 1992
4. Alamat :Jl.Alboin Hutabarat, Kel Sidangkal, Padangsidimpuan

B. PENDIDIKAN

1. Tahun 2004, tamat SD N 142916 Sababalik
2. Tahun 2007, tamatMTS.s Darul Ulum Nabundong
3. Tahun 2010, tamatMAN 2 Padangsidimpuan
4. Tahun 2014, tamat IAIN Padangsidimpuan

C. ORANG TUA

1. Ayah : Doni Hasibuan
2. Ibu : Yulin
3. Pekerjaan : Tani
4. Alamat : Jl. Alboin Hutabarat, Kelurahan Sidangkal, Padangsidimpuan