

MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR MATEMATIKA SISWA  
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM TEACHING*  
PADA POKOK BAHASAN SISTEM PERSAMAAN LINIER  
DUA VARIABEL KELAS VIII SMPN 1  
PANYABUNGAN BARAT



**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan  
Memenuhi Syarat-Syarat Untuk Mencapai Gelar Sarjana  
Pendidikan Islam (S.Pd.I) Dalam Ilmu Tarbiyah*

**OLEH**

**WARIDAH**  
NIM: 07 330 0081

**JURUSAN TARBIYAH  
PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN)  
PADANGSIDIMPUAN  
2012**

**MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR MATEMATIKA SISWA  
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM TEACHING*  
PADA POKOK BAHASAN SISTEM PERSAMAAN LINIER  
DUA VARIABEL KELAS VIII SMPN 1  
PANYABUNGAN BARAT**



**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan  
Memenuhi Syarat-Syarat Untuk Mencapai Gelar Sarjana  
Pendidikan Islam (S.Pd.I) Dalam Ilmu Tarbiyah*

**OLEH**

**WARIDAH**  
**NIM: 07 330 0081**



**JURUSAN TARBIYAH  
PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN)  
PADANGSIDIMPUAN**

**2012**



**MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR MATEMATIKA SISWA  
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM TEACHING* PADA  
POKOK BAHASAN SISTEM PERSAMAAN LINIER DUA VARIABEL  
KELAS VIII SMPN 1 PANYABUNGAN BARAT**

**SKRIPSI**

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

**OLEH**

**WARIDAH**  
**NIM. 07 330 0081**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA (TMM)**

**PEMBIMBING I**

**Dr. LELYA HILDA, M.Si**  
**NIP. 19720920 200003 2 002**

**PEMBIMBING II**

**AHMAD NIZAR RANGKUTI, S.Si., M.Pd**  
**NIP. 19800413 200604 1 002**

**JURUSAN TARBIYAH  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN)  
PADANGSIDIMPUAN  
2012**



KEMENTERIAN AGAMA  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
PADANGSIDIMPUAN

Email. [stainpasid@yahoo.co.id](mailto:stainpasid@yahoo.co.id)

Sekretariat: Jl. Imam Bonjol Km. 4,5 Sihitang Telp. (0634) 22080 Fax. (0634)-24022

Padangsidimpuan 22733

Hal : Skripsi  
a. n. Waridah  
Lamp : 5 (Lima) Exemplar

Padangsidimpuan, Mei 2012  
Kepada Yth.-  
Bapak Ketua STAIN Padangsidimpuan  
di-  
Padangsidimpuan

*Assalamu 'alaikum wr.wb.*

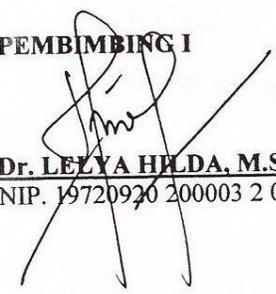
Setelah membaca, meneliti dan memberikan saran-saran untuk perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. Waridah, yang berjudul "**Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran *Quantum Teaching* pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Kelas VIII SMPN 1 Panyabungan Barat**" maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) dalam Ilmu Tarbiyah pada Jurusan Tarbiyah program studi Matematika STAIN Padangsidimpuan.

Untuk itu dalam waktu tidak beberapa lama, kami harapkan saudara tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqasyah.

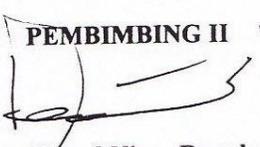
Demikian dan atas perhatian Bapak, kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum wr.wb.*

PEMBIMBING I

  
Dr. LELYA HILDA, M.Si  
NIP. 19720920 200003 2 002

PEMBIMBING II

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

## SURAT PERNYATAAN MEYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Waridah  
NIM : 07 330 0081  
Jurusan/ Program Studi : Tarbiyah/Tadris Matematika (TMM-2)  
Judul Skripsi : **Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching Pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII SMPN 1 Panyabungan Barat**

Dengan ini menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, 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.

Padangsidempuan, Mei 2012

Saya yang menyatakan



WARIDAH  
NIM. 07 330 0081



KEMENTERIAN AGAMA  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
PADANGSIDIMPUAN

DEWAN PENGUJI  
UJIAN MUNAQASYAH SARJANA

Nama : WARIDAH

Nim : 07 330 0081

Judul : MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR  
MATEMATIKA SISWA MELALUI MODEL  
PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING PADA  
POKOK BAHASAN SISTEM PERSAMAAN LINIER  
DUA VARIABEL KELAS VIII SMP N 1  
PANYABUNGAN BARAT

Ketua : Aswadi Lubis, SE.M.Si

Sekretaris : Dr. Lelya Hilda, M.Si

Anggota : 1. Aswadi Lubis, SE.M.Si

2. Dr. Lelya Hilda, M.Si

3. Dra. Asnah, M.A

4. Suparni, S.Si.M.Pd

Diuji di Padangsidimpuan pada tanggal 29 Mei 2012

Pukul 09.30 s.d 12.00 WIB

Hasil/Nilai : 72,50/ B

Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) : 3,16

Predikat : (Cukup/Baik/ Amat Baik/Cum Laude\*)

\*Coret yang tidak sesuai



**KEMENTERIAN AGAMA  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN)  
PADANGSIDIMPUAN**

**PENGESAHAN**

Skripsi Berjudul : **MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR  
MATEMATIKA SISWA MELALUI MODEL  
PEMBELAJARAN *QUANTUM TEACHING* PADA  
POKOK BAHASAN SISTEM PERSAMAAN LINEAR  
DUA VARIABEL KELAS VIII SMPN 1  
PANYABUNGAN BARAT**

Ditulis Oleh : **WARIDAH**

NIM : **07 330 0081**

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I).



Padangsidimpuan, 29 Mei 2012  
Ketua / Ketua Senat

**DR. H. IBRAHIM SIREGAR, MCL**  
NIP. 19680704 200003 1 003

## ABSTRAK

**Nama : Waridah**  
**NIM : 07 330 0081**  
**Judul Penelitian : MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR MATEMATIKA SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING PADA POKOK BAHASAN SISTEM PERSAMAAN LINIER DUA VARIABEL KELAS VIII SMPN 1 PANYABUNGAN BARAT**

Dalam proses pembelajaran metode yang digunakan guru masih monoton sehingga siswa mudah bosan. Model pembelajaran yang digunakan guru belum tepat yang mengakibatkan siswa belum efektif dalam proses pembelajaran. Sehingga kreativitas belajar matematika siswa masih rendah dan nilai hasil belajar yang diperoleh siswa masih di bawah KKM.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Panyabungan Barat. Dalam penelitian ini yang menjadi setting penelitian adalah siswa SMP Negeri 1 Panyabungan Barat dan subjek penelitian adalah kelas VIII C yang berjumlah 25 siswa.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Instrumen pengumpul data yang digunakan adalah observasi siswa yang dilakukan dan didukung oleh tes hasil belajar siswa. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data adalah melalui observasi dan didukung oleh tes hasil belajar. Di dalam analisis data observasi ada dua data pokok yaitu data proses dan data hasil. teknik analisis yang digunakan adalah teknik komparasi (membandingkan) yaitu membandingkan kondisi antara siklus pertama dengan siklus kedua.

Dari hasil penelitian bahwa pada siklus I pertemuan pertama kreativitas belajar matematika siswa masih rendah dan data tersebut dapat dilihat pada lampiran, kemudian meningkat pada pertemuan kedua yaitu setiap indikator-indikator dari kreativitas belajar matematika siswa meningkat dan data peningkatan kreativitas belajar matematika tersebut dapat dilihat pada lampiran. Karena indikator-indikator peningkatan kreativitas belajar matematika siswa belum memenuhi dari aspek yang diamati maka dilakukan siklus ke-II, yaitu pada pertemuan pertama indikator-indikator kreativitas siswa meningkat dari siklus sebelumnya dan data peningkatan kreativitas belajar matematika siswa tersebut dapat dilihat pada lampiran. Dan mengalami peningkatan pada pertemuan kedua, indikator-indikator kreativitas siswa meningkat dan sudah memenuhi bahkan sudah melebihi dari aspek yang diamati. Data peningkatan kreativitas belajar matematika siswa tersebut dapat dilihat pada lampiran. Dan peningkatan kreativitas belajar matematika siswa didukung oleh peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa dalam setiap siklus. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Panyabungan Barat.

## **KATA PENGANTAR**

### ***Bismillahirrahmanirahim***

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah Subahana Wataala, karena penulis telah dianugerahkan kekuatan dan kesehatan, sehingga dapat menyelesaikan karya ilmiah sederhana ini, shalawat dan salam pada junjungan kita nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya sekalian yang telah membawa perubahan dari alam jahiliyah kealam yang penuh hidayah.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi syarat-syarat untuk mendapat gelar sarjana pendidikan Islam dalam Ilmu Tarbiyah di STAIN Padang simpuan selama melakukan penelitian ini, penulis banyak menerima bantuan pemikiran dan arahan dari berbagai pihak, oleh karena itu, dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si, sebagai pembimbing I, yang telah banyak memberikan arahan dan bantuan pemikiran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
2. Bapak Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si, M.Pd sebagai pembimbing II, yang telah banyak membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Ketua STAIN Padang simpuan Bapak Dr. H. Ibrahim Siregar, M.Ci, ketua Jurusan Tarbiyah Ibu Hj. Zulhingga, S.Ag, M.Pd, Ketua Program Studi Matematika Dr. Lelya Hilda, M.Si dan seluruh pegawai jurusan tarbiyah dan pegawai akademik yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, yang telah memberikan bantuan payanan informasi serta administrasi yang dibutuhkan penulis dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.
4. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada bapak kepala Perpustakaan Drs. Samsuddin Pulungan, M.Ag beserta staf karyawan/wati yang telah memberi bantuan pinjaman buku-buku yang berhubungan dengan penelitian ini.
5. Kepala sekolah SMPN 1 Panyabungang Barat Ibu Maslahani rangkuti, S.Pdi, yang telah berkenan memberi izin penulis untuk melakukan penelitian di

SMPN 1 Panyabungan Barat dan memberikan data informasi yang berguna dalam penyusunan skripsi ini.

6. Siswa siswi SMPN 1 Penyabungan Barat khususnya kelas VIII c yang telah banyak membantu kelancaran dalam proses penelitian ini.
7. Teristimewa Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah bersusah payah untuk memenuhi kebutuhan penulis sejak kecil sampai sekarang ini, serta berdo'a agar penulis berhasil dan berguna bagi agama, bangsa, dan negara.
8. Teman-teman mahasiswa yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang mana telah berpartisipasi dalam memberikan motivasi sehingga tugas-tugas yang diberikan kepada penulis dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis berharap, semoga Allah SWT. memberikan imbalan yang berlipat ganda kepada mereka yang memberi bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Padangsidempuan, 9 April 2012

Penulis



WARIDAH

NIM:07 330 0081

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian/Kegunaan Penelitian .....	8
G. Batasan Istilah.....	9
H. Sistematika Pembahasan.....	10

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Kajian Teori .....	11
1. Kreativitas Belajar Matematika .....	11
2. Model Pembelajaran Quantum Teaching.....	24
3. Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) .....	29
B. Penelitian Terdahulu .....	35
C. Kerangka Berpikir.....	36
D. Hipotesis Tindakan .....	38

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	39
B. Desain Penelitian .....	39
C. Subjek Penelitian .....	40
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	40
E. Prosedur Penelitian .....	41
F. Siklus Penelitian.....	49
G. Analisis Data.....	50

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Setting Penelitian .....	50
B. Tindakan Dalam Siklus.....	51
C. Hasil Tindakan Siklus I.....	61

D. Hasil Tindakan Siklus II .....	71
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	71

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	74
B. Saran-Saran .....	75

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

	<b>halaman</b>
Tabel I: Peningkatan Kreativitas Belajar Matematika Siswa dari Siklus 1 Sampai Siklus II.....	67
Tabel II: Hasil Persentase dari Indikator Kreativitas Belajar Matematika Siswa dari Siklus I Sampai Siklus II .....	68

## DAFTAR GAMBAR

	<b>halaman</b>
Tabel I: Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) .....	41
Tabel II: Spiral Tindakan Kelas .....	42

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi dalam kehidupan. Perkembangan dibidang pendidikan merupakan sarana dan wadah dalam pembinaan sumber daya manusia, oleh karena itu, pendidikan perlu mendapatkan perhatian dalam penanganan baik dari keluarga, masyarakat dan pemerintah.

Lembaga pendidikan senantiasa mengadakan peningkatan dan penyempurnaan mutu pendidikan salah satunya adalah melalui model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran mempunyai peranan penting, karena model pembelajaran merupakan salah satu penunjang hasil utama berhasil atau tidaknya seorang guru dalam mengajar.

Dalam dunia pendidikan yang semakin maju sekarang ini tidak bisa lepas dari peran masyarakat yang sangat kompleks. Hal ini perlu adanya pembaharuan (modernisasi) dalam pendidikan. Tanpa pendidikan yang memadai akan sulit bagi masyarakat untuk mencapai tujuan, banyak ahli pendidikan yang berpandangan bahwa pendidikan merupakan kunci yang membuka pintu ke arah modernisasi.

Suatu kegiatan yang bernilai edukatif selalu diwarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pembelajaran dimulai. Harapan yang tidak pernah sirna dan selalu dituntun adalah bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan guru dapat disukai oleh anak didik secara tuntas. Ini merupakan masalah yang cukup sulit dirasakan oleh guru. Kesulitan itu dikarenakan anak didik tersebut memiliki latar belakang yang berbeda.

Belajar pada dasarnya adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berintegrasi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotor.<sup>1</sup> Dalam proses pembelajaran guru memiliki andil yang sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah. Guru sangat berperan dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Manusia adalah makhluk lemah, yang dalam perkembangannya senantiasa membutuhkan orang lain. Sejak lahir, bahkan pada saat meninggal. Semua itu menunjukkan bahwa setiap orang membutuhkan orang lain dalam perkembangannya, demikian halnya peserta didik, ketika

---

<sup>1</sup>Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana 2008), hlm. 229.

orangtua mendaftarkan anaknya ke sekolah pada saat itu juga ia menaruh harapan terhadap guru, agar anaknya dapat berkembang secara optimal.<sup>2</sup>

Mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi suatu proses mengubah perilaku siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, dalam proses mengajar terdapat kegiatan membimbing siswa agar siswa berkembang sesuai dengan tugas-tugas perkembangannya, melatih keterampilan baik ketrampilan intelektual maupun ketrampilan motorik, sehingga siswa dapat dan berani hidup di masyarakat yang cepat berubah dan penuh persaingan, memotivasi siswa agar mereka dapat memecahkan berbagai persoalan hidup dalam masyarakat yang penuh tantangan dan rintangan, membentuk siswa yang memiliki kemampuan inovatif dan kreatif dan lain sebagainya. oleh karena itu, seorang guru perlu memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai model pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat serta sesuai dengan taraf perkembangan siswa termasuk di dalamnya memanfaatkan berbagai sumber dan media pembelajaran untuk menjamin efektifitas pembelajaran.<sup>3</sup> Dalam proses pembelajaran guru harus bisa menarapkan berbagai model pembelajaran. Guru harus bisa menghindari pembelajaran yang bersifat monoton agar anak didik tidak mudah bosan.

---

<sup>2</sup>E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: Remaja RosdaKarya, 2007), hlm. 35.

<sup>3</sup>Wina Sanjaya, *Op. Cit*, hlm. 274.

Cara belajar peserta didik masih belum maksimal, dengan kata lain belum efektif dalam proses pembelajaran karena dalam pembelajaran guru masih monoton sehingga anak didik tidak begitu aktif dalam belajar. Selain itu model pembelajaran yang digunakan guru belum tetap sehingga nilai hasil belajar anak didik masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu dibawah 65.

Kondisi yang sama juga dialami oleh SMPN1 Panyabungan Barat khususnya pada mata pelajaran matematika yang diketahui setelah melakukan observasi dan wawancara, bahwa kemampuan siswa pada tahun-tahun sebelumnya yaitu pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) menunjukkan tingkat kreativitas siswa masih rendah . Maka disini guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu membelajarkan anak didiknya, kalau guru mengajar belum tentu anak didiknya belajar dan guru harus bisa mengajak bagaimana caranya agar anak didik belajar.

Seorang guru dituntut harus bisa membelajarkan siswanya dengan menerapkan atau memilih model pembelajaran yang tepat. Selain itu guru juga harus melakukan pembahasan terhadap latihan soal-soal dengan menggunakan teknik drill dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran dibutuhkan guru yang visioner dan mampu mengelola proses belajar mengajar secara efektif dan inovatif. Diperlukan perubahan model pembelajaran yang

sedemikian rupa, memberikan nuansa yang menyenangkan bagi guru dan peserta didik.<sup>4</sup>

Minimnya upaya guru bidang studi untuk mengembangkan kreativitas siswa menyebabkan tingkat kreativitas rendah berdasarkan nilai sebelumnya dikarenakan keinginan siswa untuk belajar masih rendah dan model pembelajarannya kurang tepat. Guru lebih fokus untuk menyelesaikan tuntutan kurikulum pembelajaran matematika dan cenderung kurang efektif dalam mengadakan refleksi terhadap proses belajar serta hasil belajar siswa, sehingga hal ini berpengaruh besar terhadap minimnya tingkat berfikir kreatif siswa kelas VIII SMPN1 Panyabungan Barat.

Kreativitas merupakan sesuatu yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Hampir semua manusia berhubungan dengan proses kreativitas, yang dikembangkan melalui penemuan-penemuan baru.<sup>5</sup> Defenisi mengenai produk kreativitas menekankan bahwa apa yang dihasilkan dari proses kreativitas ialah suatu yang baru, orisinil dan bermakna. Ditinjau dari aspek pendorong kreativitas dalam perwujudannya memerlukan dorongan internal maupun dorongan eksternal dari lingkungan.<sup>6</sup>

Banyaknya permasalahan yang mengakibatkan gagalnya pembelajaran matematika maka diperlukan usaha-usaha terobosan untuk meningkatkan

---

<sup>4</sup>Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 41.

<sup>5</sup>Mulyasa *Op.Cit*, hlm. 163.

<sup>6</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 27.

keaktivitas belajar matematika, salah satunya dengan melakukan penelitian tindakan kelas serta melakukan inovasi sistem pembelajaran menggunakan model pembelajaran “*Quantum Teaching*”. Sebagai salah satu model pembelajaran “*Quantum Teaching*” mengintegrasikan segala komponen di dalam kelas dan lingkungan sekolah untuk dirancang sedemikian rupa sehingga semua berbicara dan bertujuan untuk kepentingan murid, agar murid dapat mengembangkan diri sesuai dengan *IQ (Intelegencia Quatien)*, *EQ (Emotional Quation)* dan *SQ (Speritual Quation)*.

*Quantum Teaching* adalah suatu model pembelajaran yang menyenangkan dengan interaksi antara guru dan siswa yang terjalin dengan baik. Model *Quantum Teaching* membantu dalam menciptakan lingkungan belajar efektif dengan cara memanfaatkan unsur-unsur yang ada pada siswa, misalnya rasa ingin tahu siswa dan lingkungan belajarnya melalui interaksi-interaksi yang terjadi di dalam kelas.<sup>7</sup> Metode ini mempunyai model pembelajaran berupa TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demontrasi, Ulangi dan Rayakan).<sup>8</sup> Model pembelajaran *Quantum Teaching* diterapkan pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) yaitu dalam pembelajaran, guru menumbuhkan motivasi siswa supaya belajar pada Pokok Bahasan sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV), kemudian siswa mengalami sendiri apa yang dilakukan dengan praktek langsung dalam menyelesaikan masalah.

---

<sup>7</sup>Bobbi De Porter, *Quantum Teaching*, (Bandung: Kaifa, 2000), hlm. 5.

<sup>8</sup>*Ibid*, hlm. 10.

Dengan menggunakan praktek langsung siswa dapat informasi nama dari pengalami yang dialaminya, seterusnya siswa diberi peluang untuk menyampaikan kemampuannya yang telah ia dapat mengulangi materi pelajaran serta merayakan prestasi yang diperoleh.

Dari uraian di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas menggunakan pendekatan pembelajaran "*Quantum Teaching*". Dengan judul Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran *Quantum Teaching* pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Kelas VIII SMPN1 Panyabungan Barat.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas, masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan dasar siswa mengenai matematika.
2. Dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dan masih monoton dalam proses pembelajaran.
3. Dalam pembelajaran guru memberikan soal tanpa menjelaskan secara mendetail.
4. Minimnya pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada Model Pembelajaran *Quantum Teaching* dengan Pokok Bahasan

Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Kelas VIII SMPN1 Panyabungan Barat tahun pelajaran 2011-2012.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada peningkatan kreativitas belajar matematika siswa melalui model pembelajaran *Quantum Teaching* pada pokok bahasan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Kelas VIII SMPN 1 Panyabungan Barat Tahun Ajaran 2011-2012?

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

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kreativitas belajar matematika siswa melalui model pembelajaran *Quantum Teaching* pada pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel kelas VIII SMPN Panyabungan Barat Tahun Ajaran 2011-2012.

#### **F. Manfaat Penelitian / Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan atas hasil yang diperoleh melalui penelitian ini, baik secara teoritis dan praktis diharapkan dapat bermanfaat dan berguna;

1. Secara teoritis
  - a. Sebagai kontribusi bagi dunia pendidikan yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan.

- b. Untuk mendukung teori yang telah ada, dan sebagai sumber informasi dan bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti masalah yang relevan dengan penelitian ini.
2. Secara praktis
    - a. Sebagai bahan masukan bagi guru-guru SMPN1 Panyabungan Barat dalam meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa melalui model pembelajaran *Quantum Teaching*.
    - b. Dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk perbaikan kualitas pembelajaran di kelas.

### **G. Batasan Istilah**

Untuk mengukur variabel secara kualitatif penelitian tindakan kelas (PTK), maka perlu diberi batasan istilah sebagai berikut:

1. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan suatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk aptitude maupun non aptitude, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.
2. Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan seorang guru dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam setting pengajaran atau setting lainnya.

3. Model pembelajaran *Quantum Teaching* merupakan model pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar yang efektif dengan cara memanfaatkan unsur-unsur yang ada pada siswa. Dalam pembelajaran ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh gairah serta bermakna.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Agar memudahkan pembaca memahami isi penelitian ini, pembahasan laporan penelitian ini akan dirinci dalam lima bab dan beberapa pasal.

Bab I yaitu bagian pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan istilah dan sistematika pembahasan.

Bab II yaitu pembahasan tentang kajian teori yang terdiri dari: kreativitas belajar matematika, model pembelajaran *Quantum Teaching*, serta sistem persamaan linier dua variable (SPLDV), kerangka berfikir, hipotesis tindakan.

Bab III berisi metodologi penelitian yang membahas tentang lokasi penelitian, waktu penelitian, jenis penelitian, subjek penelitian, instrument pengumpulan data dan analisis data.

Bab IV yaitu tentang hasil penelitian deskripsi kreativitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran, temuan dan keterbatasan penelitian.

Bab V penutup, yang memuat kesimpulan dan saran-saran.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Kreativitas Belajar Matematika**

###### **a. Kreativitas**

Salah satu kemampuan utama yang memegang peranan penting dalam kehidupan dan perkembangan manusia adalah kreativitas. Kemampuan ini banyak dilandasi oleh kemampuan intelektual, seperti inteligensi, bakat dan kecakapan hasil belajar, tetapi juga didukung oleh faktor-faktor afektif dan psikomotor. Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Hal baru ini tidak perlu selalu sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya, unsur-unsur yang mungkin telah ada sebelumnya, tetapi individu menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang memiliki kualitas yang berbeda dengan keadaan sebelumnya. Jadi hal baru itu adalah suatu yang sifatnya inovatif.

Kreativitas adalah proses yang dilakukan seseorang yang menyebabkan ia menciptakan sesuatu yang baru baginya, kreativitas

disini adalah proses atau aktivitas yang dikerjakan oleh seseorang yang berakhir dengan ia menciptakan sesuatu yang baru.<sup>1</sup>

Utami Munandar memberikan rumusan tentang kreativitas adalah kemampuan:

- 1) Untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi unsur yang ada.
- 2) Berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kualitas, ketepatan dan keragaman jawaban.
- 3) Yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.<sup>2</sup>

Roger mengemukakan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri mewujudkan potensi dorongan untuk berkembang dan menjadi matang. Kecenderungan untuk mengekspresi dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.

Clark Moustakis psikologi humanistik lain yang terkemuka menyatakan bahwa kreatifitas adalah pengalaman mengekspresikan dan

---

<sup>1</sup>Hasan Langgulang, *Kreativitas dan Pendidikan Islam*, (Jakarta : Pustaka Al-Husna, 2005). hlm. 174.

<sup>2</sup>Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2004), hlm. 104.

mengaktualisasikan identitas individu dan bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain.<sup>3</sup>

Dari beberapa defenisi diatas dapat dikemukakan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk aptitude maupun non aptitude, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Berdasarkan berbagai defenisi kreativitas di atas, kreativitas memiliki empat aspek dalam kreativitas sebagai berikut:

- 1) Peribadi memandang kreativitas dari ciri-ciri individu yang menandai kepribadian atau yang berhubungan dengan kreativitas. Ini dapat diketahui melalui perilaku kreatif yang tampak.
- 2) Pendorong (press) menekankan pada pentingnya faktor-faktor yang mendukung timbulnya kreativitas pada individu.
- 3) Prose menemukan bagaimana proses kreatif itu berlangsung sejak dari mulai tumbuh sampai dengan berwujud prilaku kreatif.
- 4) Produk menekankan kreativitas dari hasil karya-karya kreatif, baik yang sama sekali baru maupun kombinasi karya-karya lama yang menghasilkan sesuatu yang baru.

---

<sup>3</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 18.

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa indikator kreativitas dikemukakan oleh (Munandar,1992) sebagai berikut:

- 1) Dorongan ingin tahu besar
- 2) Sering mengajukan pertanyaan dengan baik
- 3) Memberikan gagasan atau usulan terhadap suatu masalah
- 4) Bebas dalam menyatakan pendapat
- 5) Mempunyai pendapat sendiri dan mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain
- 6) Daya imajinasi kuat
- 7) Dapat bekerja sendiri
- 8) Kemampuan mengembangkan atau merinci suatu gagasan.<sup>4</sup>

Adapun teori-teori kreativitas adalah sebagai berikut:<sup>5</sup>

- 1) Teori psikoanalisa

Teori ini berpandangan bahwa kreativitas sebagai hasil mengatasi sesuatu masalah yang biasanya dimulai dimasa anak. Pribadi kreatif dipandang sebagai seseorang yang pernah mempunyai pengalaman trumatis, yang dihadapi dengan memungkinkan gagasan-gagasan yang disadari dan yang tidak

---

<sup>4</sup><http://eko13.wordpress.com/2008/03/16/cirri-ciri-dan-faktor-yang-mempengaruhi-kreativitas/>.

<sup>5</sup>*Ibid*, hlm. 45-46.

disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma.

Adapun tokoh-tokoh dari teori psikoanalis adalah:

a) Teori Sigmund Freud

Sigmund Freud adalah tokoh utama yang menganut pandangan ini. Ia menjelaskan proses kreatif dari mekanisme pertahanan, yang merupakan upaya tak sadar untuk menghindari kesadaran mengenai ide-ide yang tidak menyenangkan atau yang tidak dapat diterima.

b) Teori Ernest Kris

Ernest Kris menekankan bahwa mekanisme pertahanan regresi (berlatih keprilaku sebelumnya yang akan memberi kepuasan, jika perilaku sekarang tidak berhasil atau tidak memberi kepuasan) juga sering muncul dalam tindakan kreatif.

c) Teori Carl Jung

Carl Jung juga percaya bahwa ketidaksadaran memainkan peranan yang amat penting dalam kreativitas tingkat tinggi. Alam pikiran yang tidak disadari dibentuk oleh masa lalu pribadi. Dengan adanya ketidaksadaran kolektif, aka timbul penemuan, teori, seni, dan karya-karya baru lainnya. Proses inilah yang menyebabkan kelanjutan dari eksistensi manusia.

## 2. Teori Humanistik

Teori ini melihat kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi. Tokoh-tokoh aliran Humanistik percaya bahwa kreativitas dapat berkembang selama hidup. Adapun tokoh-tokohnya adalah sebagai berikut:

### a) Teori Maslow

Menurut Abraham Maslow pendukung utama dari teori Humanistik, manusia mempunyai naluri-naluri dasar yang menjadi nyata sebagai kebutuhan. Kebutuhan ini harus dipenuhi dalam urutan tertentu, kebutuhan primitif muncul pada saat lahir, dan kebutuhan tingkat tinggi, berkembang sebagai proses pematangan individu. Kebutuhan-kebutuhan itu diwujudkan Maslow sebagai hirarki kebutuhan manusia, dari yang terendah hingga yang tertinggi.

Kebutuhan tersebut adalah:

- 1) Kebutuhan fisik / biologis.
- 2) Kebutuhan akan rasa aman.
- 3) Kebutuhan akan rasa dimiliki (sense of belonging) dan cinta.
- 4) Kebutuhan akan penghargaan dan harga diri.
- 5) Kebutuhan akan aktualisasi / perwujudan diri.
- 6) Kebutuhan estetik.

Kebutuhan-kebutuhan tersebut mempunyai aturan hirarki. Keempat kebutuhan pertama disebut kebutuhan *deficiency*. Kedua kebutuhan berikutnya (aktualisasi diri dan estetik) disebut kebutuhan being. Proses perwujudan diri erat kaitannya dengan kreativitas. Bila bebas dari neurosis, orang yang mewujudkan dirinya mampu memusatkan dirinya pada yang hirarki. Mereka mempunyai *peak experience* saat mendapat kilasan ilham (*flash of insight*).

b) Teori Roger

Carl Roger tiga kondisi internal dari pribadi yang kreatif yaitu kebutuhan terhadap pengalaman, kemampuan untuk menilai situasi patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*) dan kemampuan untuk bereksprimen, untuk bermain dengan konsep-konsep. Apabila seseorang memiliki ketiga ciri ini maka kesehatan psikologisnya sangat baik. Orang tersebut diatas akan berfungsi sepenuhnya, menghasilkan karya-karya kreatif, dan hidup secara kreatif.

Guilford menemukan bahwa faktor penting yang merupakan ciri dari kemampuan berpikir kreatif adalah:

- 1) Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang.

- 2) Keluesan (*flexibiliti*) yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pernyataan-pernyataan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, dan mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran.
- 3) Elaborasi (*Elaboration*) yaitu kemampuan untuk mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga lebih menarik.
- 4) Keaslian (*originality*) yaitu kemampun untuk mencetuskan gagasan unik (unusual) atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.<sup>6</sup>

b. Pembelajaran Matematika

Proses pembelajaran merupakan suatu aspek dari lingkungan sekolah yang terorganisasi. Lingkungan ini diatur serta diawasi agar kegiatan belajar terarah sesuai dengan tujuan pendidikan.<sup>7</sup> Dari tujuan pendidikan itu pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan

---

<sup>6</sup> Fuad Nashori, dkk, *Mengembangkan Kreativitas dalam Perspektif Psikologi Islam*, (Jogjakarta: Menara Kudus, 2002), hlm. 43-44.

<sup>7</sup> Abu Ahmadi, dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), hlm. 33.

kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat.<sup>8</sup>

Selain itu proses pembelajaran merupakan suatu sistem. Dengan demikian, pencapaian standard proses untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat dimulai dari menganalisis setiap komponen yang dapat membentuk dan mempengaruhi proses pembelajaran.<sup>9</sup> Di dalam proses pembelajaran guru harus mampu mengambil keputusan secara mandiri (independent), terutama dalam berbagai hal yang berkaitan dengan pembelajaran dan pembentukan kompetensi, serta bertindak sesuai dengan kondisi peserta didik, dan lingkungan.<sup>10</sup>

Tugas guru dari hari kehari semakin berat, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru sebagai komponen utama dalam dunia pendidikan dituntut untuk mampu mengimbangi bahkan melampaui perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang dalam masyarakat. Melalui sentuhan guru di sekolah, diharapkan mampu menghasilkan peserta didik yang

---

<sup>8</sup>Utami Munandar, *Op. Cit*, hlm. 6.

<sup>9</sup>Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktik Pemnggunaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 273.

<sup>10</sup>E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007), hlm. 37.

memiliki kompetensi tinggi yang siap menghadapi tantangan hidup dengan penuh keyakinan dan percaya diri yang tinggi.<sup>11</sup>

Kegiatan pembelajaran yang diciptakan oleh guru tidak boleh dilakukan asal jadi saja. Akan tetapi perlu dikelola sebaik mungkin sesuai dengan prinsip-prinsip mengajar dan manajemen yang baik. Kegiatan belajar mengajar di sekolah hal yang sangat strategis sebagai usaha sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan<sup>12</sup>

Dalam kegiatan pembelajaran, anak didik sebagai subjek dan sebagai objek dari kegiatan pengajaran. Karena itu, inti proses pembelajaran tidak lain adalah kegiatan belajar anak didik dalam mencapai tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran tentu saja akan dapat tercapai jika anak didik berusaha secara aktif untuk mencapainya<sup>13</sup>

Menurut Slameto belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>14</sup> Oemar Hamalik mengatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan belajar. Belajar sesungguhnya adalah ciri khas

---

<sup>11</sup>Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan(KTSP) Dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persad), hlm. 37.

<sup>12</sup>Syafruddin & Irwan Nst, *Manajemen Pembelajaran*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), hlm. 55.

<sup>13</sup>Syaiful Bahri Djamarah, dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 38.

<sup>14</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 10.

manusia dan yang memberdayakannya dengan binatang. Belajar yang dilakukan manusia merupakan bagian dari hidupnya yang berlangsung seumur hidup, kapan saja dan dimana saja, baik di sekolah, di kelas, dijalanan dalam waktu yang tidak dapat ditentukan selamanya.<sup>15</sup>

Ada beberapa teori tentang belajar yaitu:

1) Teori belajar menurut J. Brunner

Kata Brunner belajar tidak untuk mengubah tingkah laku seseorang tetapi untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah mempelajari sesuatu yang dipelajari menjadi suatu ketrampilan dan pengetahuan baru.

Dalam proses belajar Brunner meningkatkan partisipasi aktif dari tiap siswa dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan untuk meningkatkan proses belajar perlu lingkungan yang dinamakan “*discovery learning environment*” ialah lingkungan di mana siswa dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui. Dalam tiap lingkungan selalu ada bermacam-macam masalah, hubungan-hubungan dan hambatan yang dihayati oleh siswa secara berbeda-beda pada usia yang beda

---

<sup>15</sup> Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), hlm. 154.

pula dalam lingkungan banyak hal mau dipelajari oleh siswa, hal tersebut dapat digolongkan menjadi:

- a) *Enactive* seperti belajar naik sepeda, yang harus didahulukan dengan bermacam-macam ketrampilan motorik.
- b) *Iconic* seperti mengenal jalan yang menuju kepasar, mengingat dimana bukunya yang penting diletakkan.
- c) *Simbolik* seperti menggunakan kata-kata, menggunakan formula.<sup>16</sup>

## 2) Teori belajar menurut Gestalt

Teori ini disebut dengan *field theory* atau *insight-full learning*. Menurut para ahli psikologi gestalt, manusia itu bukanlah hanya sekedar makhluk reaksi yang hanya berbuat atau bereaksi jika ada perangsangan yang mempengaruhinya.<sup>17</sup>

## 3) Teori belajar menurut Skinner

Seperti yang dikutip Barlow dalam bukunya *Education psychology*, berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara progresif. Dan teori ini berdasarkan proses conditioning yang dalam prinsipnya

---

<sup>16</sup>Slameto, *Op. Cit.*, hlm. 11-12.

<sup>17</sup>Ngalim Purwanto, *Psikologi Belajar*, (Bandung: Rosda Karya, 2007), hlm. 100.

memperkuat dugaan bahwa timbulnya tingkah laku itu lantaran adanya hubungan antara stimulus (rangsangan) dengan respon.<sup>18</sup>

#### 4) Teori belajar menurut Gagne

Menurut Gagne belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajaran.<sup>19</sup>

Pada umumnya manusia hanya dapat menyebut kata matematika dari pada mendefenisikannya, karena pada hakekatnya matematika itu adalah abstrak. Menurut M. Sastra Pradja dalam kamusnya mengatakan bahwa matematika itu adalah ilmu pasti.<sup>20</sup>

Matematika menurut Ruseffendi adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif. Ilmu tentang pola keteraturan dan struktur yang teroganisir, mulai unsur yang tidak terdefinisi keaksioma dan postulat hingga akhirnya kedalil.<sup>21</sup>

Dengan demikian proses pembelajaran matematika merupakan proses integrasi antara guru dengan siswa dan siswa

---

<sup>18</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 64.

<sup>19</sup>Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 10.

<sup>20</sup>M. Sastra Pradja, *Kamus Pendidikan Dan Umum*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1981), hlm. 311.

<sup>21</sup>Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di SD*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 1.

dengan siswa didalam waktu yang bersamaan dan menerima pelajaran yang sama yang mengakibatkan terjadinya proses belajar.

## 2. Model Pembelajaran *Quantum Teaching*

### a. Model Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Gurulah yang menciptakannya guna membelajarkan anak didik. Guru yang mengajar anak didik yang belajar. Perpaduan dari kedua unsur ini lahirlah interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan sebagai mediumnya. Dan semua komponen pengajaran diperankan secara optimal guna mencapai tujuan pengajaran yang telah diterapkan sebelum pengajaran dilaksanakan. Sebagai guru, sudah menyadari apa yang sebaiknya dilakukan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat mengantarkan anak didik ketujuan. Di sini tugas guru berusaha menciptakan suasana belajar yang menggairahkan dan menyenangkan bagi semua anak didik.<sup>22</sup>

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran dan member petunjuk kepada pengajar di kelas dalam setting pengajaran ataupun setting lainnya.<sup>23</sup> Bahkan pelajaran yang disampaikan tanpa memperhatikan pemakaian model pembelajaran

---

<sup>22</sup>Syaiful Bahri Djamarah, dkk, *Op. Cit*, hlm. 37.

<sup>23</sup>Dahlan, *Model-model Mengajar*, (Bandung: Diponegoro, 1991), hlm. 21.

justru akan mempersulit bagi guru dalam mencapai tujuan pengajaran. Karena itu model adalah suatu cara yang memiliki nilai srategis dalam kegiatan pembelajaran.

b. *Quantum Teaching*

Model pembelajaran *Quantum Teaching* dimulai di super champ sebuah program untuk remaja yang dibuka tahun 1982 yang digagas oleh Bobbi Deporter. Super Champ merupakan sebuah program percepatan *Quantum Teaching* “bawalah dunia mereka ke dunia kita, antarkan dunia kita kedunia mereka”’.

Maksud dari azas di atas adalah guru harus membangun jembatan autentik untuk memasuki kehidupan murid. Dengan memasuki dunia murid berarti guru mempunyai hal mengajar, sehingga murid dengan sukarela, antusias dan semangat untuk mengikuti pelajaran.

Quantum berarti interaksi yang mengubah energy menjadi cahaya. *Quantum Teaching* dengan demikian adalah perubahan bermacam-macam interaksi yang ada didalam dan sekitar momen belajar. Interaksi-interaksi ini mencakup unsur-unsur untuk belajar efektif yang mempengaruhi kesuksesan siswa. Interaksi-interaksi ini mengubah kemampuan dan bakat alamiah siswa menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan orang lain. Dalam pembelajaran *Quantum Teaching*, siswa merupakan komunitas belajara atau masyarakat mini agar dalam belajar dapat optimal, terjadi umpan

balik, tempat siswa mengalami kegembiraan dan kepuasan, memberi dan menerima, belajar dan tumbuh maka perlu mengorkestrasi kesuksesan melalui konteks.<sup>24</sup>

Konteks menata panggung dalam pembelajaran *Quantum Teaching* mempunyai empat aspek :

1) Suasana

Dalam suasana kelas anda mencakup bahasa yang anda pilih, cara menjalin rasa simpati dengan siswa, dan sikap kita terhadap sekolah serta belajar. Suasana yang penuh kegembiraan membawa kegembiraan pula dalam belajar.

2) Landasan

Landasan adalah kerangka kerja, tujuan, keyakinan, kesempatan, kebijakan. Prosedur dan aturan bersama yang member kita dan siswa sebuah pedoman untuk bekerja dalam komunitas belajar matematika.

3) Lingkungan

Lingkungan adalah cara kita atau sekolah menata ruang kelas, pencahayaan, warna, pengaturan meja dan kursi, tanaman, hiasan kelas dan semua hal yang mendukung proses belajar matematika.

---

<sup>24</sup>Bobbi Deporter, *Quantum Teaching*, (Bandung: KAIFA, 2000), hlm. 5.

#### 4) Rancangan

Rancangan adalah penciptaan terarah unsur- unsur penting yang bisa menumbuhkan minat siswa, mendalami makna dan memperbaiki proses tukar menukar informasi. Dalam arti informasi awal yang diperoleh siswa dalam mengenal konsep dan penjelasan dari guru tentang konsep yang bersangkutan.<sup>25</sup>

*Quantum Teaching* memiliki lima prinsip atau kebenaran tetap yaitu sebagai berikut:

- a) Segalanya berbicara
- b) Segalanya bertujuan
- c) Pengalaman sebelum pemberian nama
- d) Akui setiap usaha
- e) Jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan.

Kerangka rancangan *Quantum Teaching* dikenal dengan istilah TANDUR yaitu:

##### 1) Tumbuhkan

Tumbuhkan minat dengan memuaskan “Apakah begitu (Ambak) dan manfaat kehidupan pelajar”. Dalam hal ini guru memberikan motivasi semangat, rangsangan supaya belajar, yaitu dengan melakukan praktek secara langsung apa yang disampaikan oleh guru. Dalam materi sistem persamaan linier dua variabel.

---

<sup>25</sup> *Ibid*, hlm. 14-15.

Contohnya siswa mencari himpunan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) sehingga siswa benar-benar punya minat dalam pelajaran.

2) Alami

Ciptakan dan datangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti oleh semua siswa. Siswa mengalami sendiri apa yang dilakukan dengan praktek langsung dalam menyelesaikan masalah. Hal ini siswa mengalami sendiri bagaimana mencari sistem persamaan linier dua variabel dengan menggunakan metode yang ada sehingga siswa benar-benar mengalami sendiri.

3) Namai

Sediakan kata kunci, konsep, model, rumus, setrategi, sebuah masukan. Dengan melakukan praktek secara langsung maka siswa benar-benar bisa mencari rumus, menghitung, dengan alat bantu (media) siswa mendapat informasi (nama) yaitu dengan pengalaman yang dialami sehingga membuat pengetahuan siswa akan berarti.

4) Demonstrasikan

Sediakan kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan bahwa mereka tahu. Siswa diberi peluang untuk menterjemahkan dan menerapkan pengetahuan mereka dalam pelajaran, sehingga siswa dapat menunjukkan dan menyampaikan kemampuannya telah

didapat, dialami sendiri siswa. Dengan mendemonstrasikan siswa akan mendapatkan kesan yang sangat berharga sehingga terpatri dalam hati.

5) Ulangi

Tunjukkan siswa cara-cara mengulang materi dan menegaskan “Aku bahwa aku memang tahu ini”. Mengulang materi pelajaran akan menguatkan koreksi saraf dan menumbuhkan rasa tahu dari materi yang telah dialami siswa secara langsung, sehingga siswa akan selalu teringat dari materi sistem persamaan linier dua variabel yang telah dipelajarinya.

6) Rayakan

Pengakuan untuk menyelesaikan partisipasi dan memperoleh keterampilan dan ilmu pengetahuan. Setelah siswa secara langsung bisa menunjukkan kebolehan mendemonstrasikan maka siswa saling memuji antar teman dengan memberikan tepuk tangan.<sup>26</sup>

### 3. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel

Sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) terdiri atas dua persamaan linear dua variabel, yang keduanya tidak berdiri sendiri sehingga dua persamaan hanya memiliki satu penyelesaian. Untuk menentukan

---

<sup>26</sup> *Ibid*, hlm. 7-10.

himpunan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dapat diselesaikan dengan cara grafik, substitusi, eliminasi dan gabungan.

a. Menentukan himpunan penyelesaian SPLDV dengan cara grafik

Untuk menentukan himpunan penyelesaian SPLDV dengan cara grafik langkahnya adalah sebagai berikut.

- 1) Menggambar garis dari kedua persamaan pada bidang kartesius
- 2) Koordinat titik potong dari kedua garis merupakan himpunan penyelesaian.

Catatan : jika kedua garis tidak berpotongan (sejajar), maka SPLDV tidak mempunyai penyelesaian.

Contoh :

Tentukan himpunan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel

$x + y = 5$  dan  $x - y = 1$ , jika  $x, y$  variabel pada himpunan bilangan real.

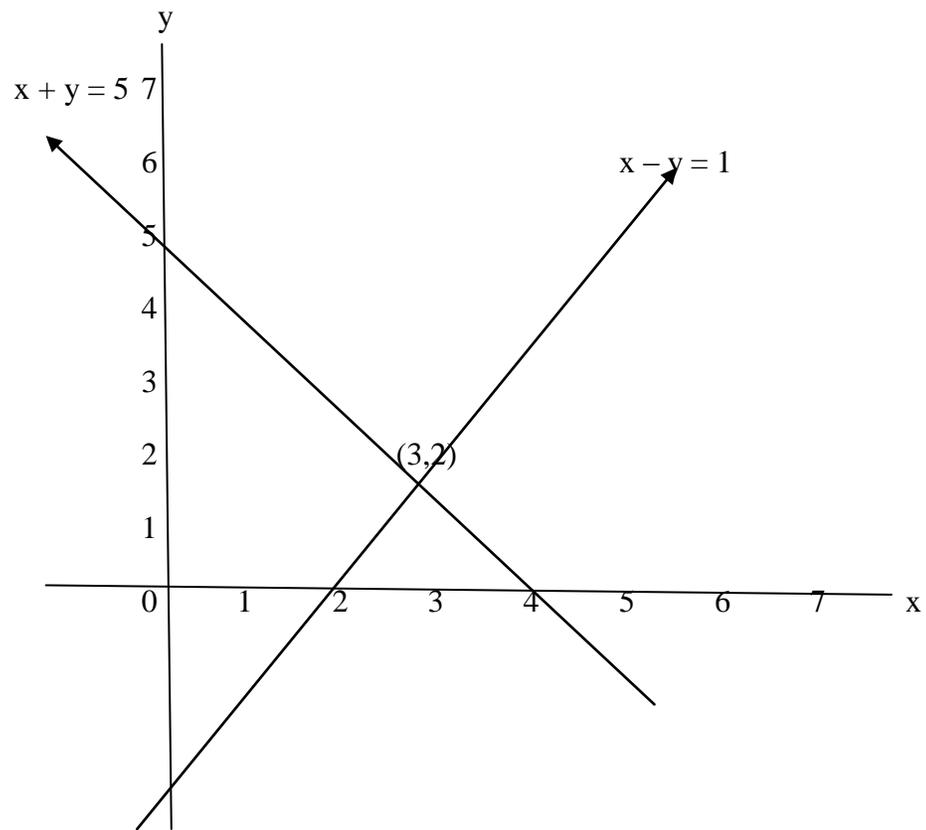
Penyelesaian:

$$x + y = 5$$

X	0	5
Y	5	0
(x,y)	(0,5)	(5,0)

$$x - y = 1$$

X	0	1
Y	-1	0
(x,y)	(0, -1)	(1,0)



Gambar I. Grafik Sistem Persamaan Linear

Dari grafik menunjukkan koordinat titik potong kedua garis adalah (3,2). Jadi himpunan penyelesaian dari sistem persamaan  $x + y = 5$  dan  $x - y = 1$  adalah  $\{(3,2)\}$ .

b. Menentukan himpunan penyelesaian SPLDV dengan cara substitusi

Substitusi artinya mengganti. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut

- 1) Menyatakan variabel dalam variabel lain. Misal menyatakan  $x$  dalam  $y$  atau sebaliknya.
- 2) Substitusikan persamaan yang sudah kita rubah pada persamaan lain.
- 3) Mensubstitusikan nilai yang sudah ditemukan dari variable  $x$  dan  $y$  kesalah satu persamaan

Contoh:

Tentukan himpunan penyelesaian dari persamaan  $2x + 3y = 6$  dan  $x - y = 3$ .

Penyelesaian :

Persamaan  $x - y = 3$  ekuivalen dengan  $x = y + 3$ . Dengan mensubstitusikan persamaan  $x = y + 3$  ke persamaan  $2x + 3y = 6$  maka diperoleh.

$$2x + 3y = 6$$

$$2(y + 3) + 3y = 6$$

$$2y + 6 + 3y = 6$$

$$5y + 6 = 6$$

$$5y + 6 - 6 = 6 - 6$$

$$5y = 0$$

$$y = 0$$

Selanjutnya untuk memperoleh nilai  $x$ , substitusikan nilai  $y$  ke persamaan  $x = y + 3$ , sehingga diperoleh

$$x = y + 3$$

$$x = 0 + 3$$

$$x = 3$$

Jadi, himpunan penyelesaian dari system persamaan  $2x + 3y = 6$  dan  $x - y = 3$  adalah  $\{(3,0)\}$ .

c. Menentukan himpunan penyelesaian SPLDV dengan cara eliminasi

Eliminasi artinya menghilangkan salah satu variabel. Pada cara eliminasi koefisien dari variabel harus sama atau dibuat menjadi sama. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut

- 1) Nyatakan kedua persamaan ke bentuk  $ax + by = c$
- 2) Samakan koefisien dari variabel yang akan dihilangkan, melalui cara mengalikan dengan bilangan yang sesuai (tanpa memperhatikan tanda)
- 3) Jika koefisien dari variabel bertanda sama (positif atau negatif), maka kurangkan kedua persamaan
- 4) Jika koefisien dari variabel yang dihilangkan tandanya berbeda (positif atau negatif), maka jumlahkan kedua persamaan.

Contoh :

Tentukan himpunan penyelesaian sistem persamaan  $2x + 3y = 6$  dan  $x - y = 3$ .

Penyelesaian

$$2x + 3y = 6 \text{ dan } x - y = 3$$

Langkah I (Eliminasi variabel y)

$$\begin{array}{r|l} 2x + 3y = 6 & \times 1 \\ x - y = 3 & \times 3 \\ \hline & 5x = 15 \\ & x = \frac{15}{5} = 3 \end{array} \quad +$$

langkah 2 (Eliminasi variabel x)

$$\begin{array}{r|l} 2x + 3y = 6 & \times 1 \\ x - y = 3 & \times 2 \\ \hline & 5y = 0 \\ & y = \frac{0}{5} = 0 \end{array} \quad +$$

Jadi, himpunan penyelesaiannya adalah  $\{(3,0)\}$

- d. Menentukan himpunan penyelesaian SPLDV dengan cara eliminasi dan substitusi gabungan. Cara menentukan himpunan penyelesaian SPLDV dengan cara metode gabungan adalah dengan menggabungkan metode eliminasi dan substitusi.

Contoh :

Tentukan himpunan penyelesaian dari system penyelesaian  $2x - 5y = 2$  dan  $x + y = 6$ , jika  $x, y \in \mathbb{R}$

Penyelesaian

Langkah pertama yaitu dengan metode eliminasi, diperoleh

$$\begin{array}{l|l} 2x - 5y = 2 & \text{x1} \\ x + 5y = 6 & \text{x2} \end{array} \quad \begin{array}{l} 2x - 5y = 2 \\ 2x + 10y = 12 \end{array}$$
$$-15y = -10$$
$$y = \frac{2}{3}$$

Selanjutnya substitusikan nilai  $y$  ke persamaan  $x + 5y = 2$ , sehingga diperoleh

$$x + 5y = 6$$
$$x + 5\left(\frac{2}{3}\right) = 6$$
$$x + \frac{10}{3} = 6$$
$$x = 6 - \frac{10}{3}$$
$$x = 2\frac{2}{3}$$

Jadi, himpunan penyelesaiannya adalah  $\left\{\left(2\frac{2}{3}, \frac{2}{3}\right)\right\}$ .<sup>27</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Atas dasar tinjauan pustaka yang telah dilakukan penulis berikut ini dikemukakan penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

---

<sup>27</sup>Sunardi, *Matematika untuk kelas 2 SLTP*, (Jakarta:Cempaka Putih,1999),hlm. 86-89.

Penelitian yang dilakukan oleh Titin Heryatin (2004) mengenai pengembangan model pembelajaran *Quantum Teaching* dalam mata pelajaran Bahasa Inggris dalam rangka pengembangan kurikulum berbasis sekolah menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran Bahasa Inggris kelas 2 SMU, dengan hasil belajar rata-rata memuaskan dan dapat mendorong perkembangan psikologis siswa untuk lebih percaya diri dan menghargai setiap keberhasilan sekecil apapun.

Masalah yang penulis teliti dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu di atas. Dalam penelitian ini penulis ingin membuktikan **“Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran *Quantum Teaching* pada Pokok Bahasan SPLDV.”** Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum Teaching* akan meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa di sekolah tersebut. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kreativitas belajar matematika siswa dalam proses pembelajaran.

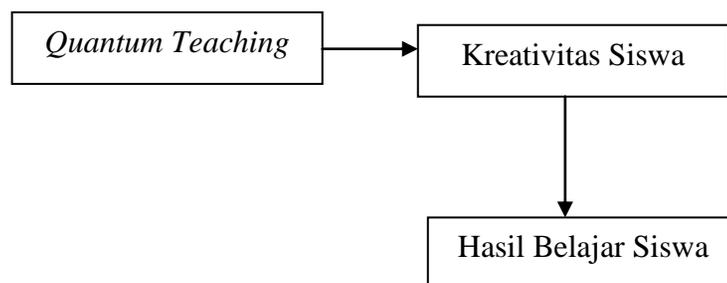
### **C. Kerangka Berpikir**

Pengembangan terhadap aspek kreativitas adalah unsur yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa khususnya terhadap penalaran dan berpikir divergen. Kemampuan divergensi dalam berpikir akan membawa siswa pada tingkat ekspresi tertinggi dari kreativitas yang terintegrasi

dari sintesa semua fungsi dasar manusia seperti : rasio, intuisi, rasa dan talenta cipta sehingga dengan kemampuan ini akan melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Bertolak belakang dari latar belakang masalah yang mendeskripsikan minimnya pengembangan terhadap aspek kreativitas tersebut diatas baik didunia pendidikan secara nasional umumnya dan di SMP Negeri 1 Panyabungan Barat pada khususnya, maka perlu dikembangkan suatu model pembelajaran yang menitik beratkan pada pengembangan kreativitas. Salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum Teaching*.

Dengan adanya pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sebagaimana dituntut dalam pembelajaran *Quantum Teaching*, maka siswa akan merasa mudah mempelajari matematika, karena belajar matematika itu menyenangkan pada akhirnya kreativitas belajar matematika siswa meningkat dan dengan meningkatnya kreativitas belajar tersebut maka kemampuan belajar siswa akan meningkat khususnya pada Pokok bahasan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) . Hal ini dapat digambarkan sebagai berikiut:



#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis berfungsi sebagai pemberi arah, pemandu sebagai pedoman kerja dalam mencari jawaban atas permasalahan-permasalahan penelitian. Hipotesis adalah sebuah kesimpulan yang belum dibuktikan kebenarannya. Adapun hipotesis atau dugaan sementara dari penulisan dalam penelitian ini adalah “Ada peningkatan kreativitas belajar matematika siswa yang diajarkan melalui model pembelajaran *Quantum Teaching* pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linier Dua Variable Kelas VIII SMPN 1 Panyabungan Barat.”

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

Sesuai dengan judul penelitian yang diambil oleh peneliti, maka penelitian ini akan dilaksanakan di SMPN 1 Panyabungan Barat. Adapun alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini dengan pertimbangan sebagai berikut:

1. Menurut pengetahuan peneliti di sekolah tersebut belum pernah diadakan penelitian dengan judul yang sama.
2. Lokasi tersebut mempunyai masalah mengenai kreativitas belajar matematika siswa terutama pada pokok bahasan Sistem Persamaan linier Dua Variabel (SPLDV).

Dalam penelitian ini, penulis memulai penelitian pada bulan oktober 2011 sampai dengan April 2012.

#### **B. Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pelajaran berdasarkan refleksi mereka hasil dari tindakan-tindakan tersebut. Menurut Hopkins penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku

tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam praktek pembelajaran. Penelitian ini tindakan kelas (PTK) dilaksanakan melalui proses pengkajian daur (siklus) yang terdiri dari 4 tahap pada gambar di bawah ini.<sup>1</sup>



Gambar 1 : Prosedur pelaksanaan PTK

### C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 1 Panyabungan Barat yang berjumlah 25 orang siswa.

### D. Instrumen Pengumpulan Data

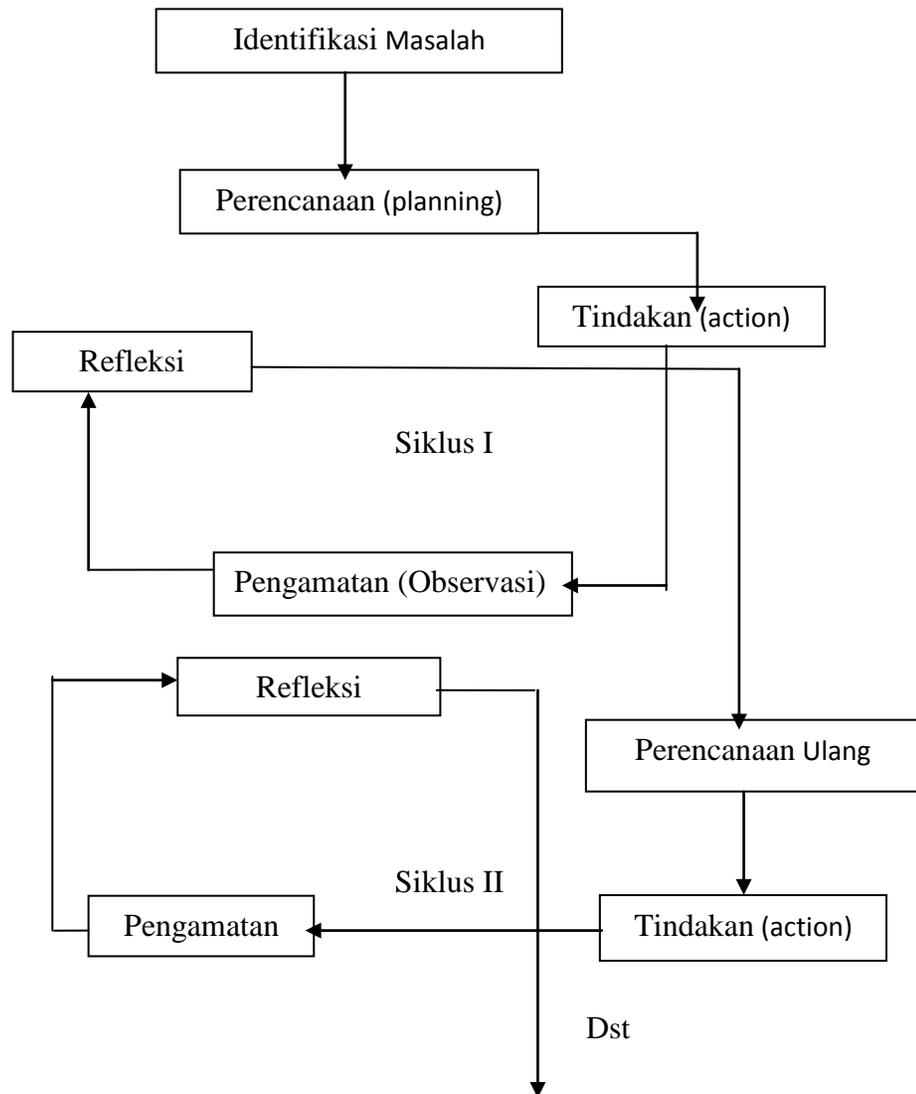
Instrumen dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi yang dilakukan peneliti tersebut bertujuan untuk mengamati peningkatan kreativitas belajar matematika siswa yang dilakukan dalam dua siklus yaitu empat kali pertemuan. Dan peningkatan kreativits belajar matematika tersebut didukung oleh tes hasil belajar yang diberikan dan tes tersebut berbentuk uraian berjumlah 5 soal.

---

<sup>1</sup> Suharsimi Srikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 115

## E. Prosedur Penelitian

Prosedur pemecahan sesuai dengan metodologi penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut:<sup>2</sup>



Gambar 2 : Spiral Tindakan Kelas

<sup>2</sup> Zainal Aqib, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: CV. YramaWith, 2010). hlm. 200.

Pelaksanaan penelitian ini dimulai dengan siklus yang pertama (1). Apabila sudah diketahui letak keberhasilan dan tidak berhasil peningkatan kreativitas belajar matematika siswa dari tindakan yang dilakukan pada siklus yang pertama (I), maka penulis menentukan rancangan untuk siklus yang kedua (II), dan begitu seterusnya sampai peningkatan yang telah diinginkan tercapai. Dalam hal ini peneliti merencanakan melakukan dua siklus, dan dapat dilihat pada rancangan penelitian dibawah ini yaitu:

### **1. Siklus I**

Siklus pertama dengan dua kali pertemuan, pertemuan pertama akan dijelaskan sebagai berikut:

#### **Pertemuan ke-1**

##### **a. Identifikasi Masalah**

Permasalahan pada setiap siklus diperoleh dari data tingkat kreativitas belajar matematika siswa masih rendah. Maka untuk mencapai peningkatan kreativitas belajar siswa pada siklus diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran Quantum Teaching.

##### **b. Perencanaan (*Planning*)**

Perencanaan yang dilakukan dalam meningkatkan kreativitas belajar matematika sekaligus hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Membuat skenario pembelajaran atau rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV).

2. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Quantum Teaching pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV).
3. Membuat lembar observasi siswa untuk melihat kondisi belajar siswa
4. Menyiapkan (membuat) soal/ masalah.
5. Membuat alat evaluasi atau tes untuk mengetahui sejauhmana pemahaman siswa melalui model pembelajaran Quantum Teaching yang diadakan di kelas VIII C.
6. Mengolah hasil tes siswa untuk melihat peningkatan kreativitas belajar matematika siswa.

**c. Tindakan (*Action*)**

Dari rencana yang telah dibuat, maka dilakukan tindakan yaitu:

1. Menjelaskan materi yang akan diajarkan.
2. Membentuk 6 kelompok dari subjek peneliti.
3. Memberikan beberapa masalah tentang materi yang diajarkan.
4. Memberi bimbingan kepada siswa.
5. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Quantum Teaching di kelas penelitian.
6. Mengadakan uji tes kemampuan siswa dengan jumlah soal 5 butir.
7. Mengamati peningkatan kreativitas belajar matematika siswa.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti diperoleh data bahwa tingkat kreativitas belajar matematika siswa masih rendah yang didukung oleh

tes yang diberikan nilainya tidak memenuhi nilai KKM pada pokok bahasan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV).

**d. Pengamatan (*Observation*)**

Dalam hal ini dilakukan pengamatan terhadap siswa saat berlangsungnya proses belajar mulai dari awal sampai akhir penelitian.

**e. Refleksi**

Dari tindakan yang dilakukan, maka peneliti mengambil data dari subjek peneliti dan dianalisis. Hasil analisis akan menunjukkan keberhasilan dan ketidakberhasilan tindakan, jika peningkatan kreativitas belajar matematika siswa belum meningkat atau peningkatan kreativitas belajar matematika siswa masih rendah, maka dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan alternatif penyelesaian.

Setelah selesai melakukan pertemuan pertama pada siklus pertama maka dilanjutkan pada pertemuan kedua yang akan dijelaskan sebagai berikut:

**Pertemuan ke-2**

**a. Perencanaan (*Planning*)**

Perencanaan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa adalah:

1. Membuat skenario pembelajaran atau menyusun pembelajaran atau menyusun pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Quantum Teaching.
2. Mengumpul tugas siswa.

3. Menjelaskan SPLDV melalui model pembelajaran Quantum Teaching.
4. Membentuk 6 kelompok dari subjek penelitian.
5. Memberikan soal untuk dikerjakan masing-masing kelompok.
6. Menyimpulkan materi yang dipelajari.
7. Menyediakan tes sebanyak lima butir soal.
8. Memberikan pekerjaan rumah.
9. Mengolah hasil tes siswa untuk melihat peningkatan kreativitas belajar matematika siswa.

**b. Tindakan (*Action*)**

Dari rencana yang dibuat maka diberikan tindakan sebagai berikut:

1. Mengumpulkan pekerjaan rumah.
2. Menjelaskan SPLDV dengan model pembelajaran Quantum Teaching.
3. Membentuk 6 kelompok dari subjek penelitian.
4. Memberikan beberapa soal atau masalah tentang materi yang diajarkan dan dikerjakan melalui kelompok masing-masing.
5. Memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan.
6. Menyimpulkan materi pembelajaran .
7. Mengadakan uji tes kemampuan siswa dengan jumlah 5 soal.
8. Memberikan pekerjaan rumah.

**c. Pengamatan (*Observasi*)**

Pengamatan dilakukan dari observasi kreativitas belajar matematika siswa yang dilakukan peneliti dan didukung oleh hasil uji tes kemampuan

siswa sehingga diperoleh letak ketidak berhasilan peningkatan kreativitas belajar matematika siswa.

#### **d. Refleksi**

Dari tindakan yang dilakukan, maka peneliti mengamati dari subjek penelitian dan dianalisis. Hasil analisis menunjukkan keberhasilan dan ketidak berhasilan peningkatan kreativitas belajar matematika siswa atau tingkat kreativitas belajar matematika siswa masih rendah. Maka dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan alternatif penyelesaian.

### **2. Siklus II**

Siklus kedua ini juga dilakukan dengan dua kali pertemuan ,untuk pertemuan pertama akan dijelaskan sebagai beriku:

#### **Pertemuan ke-1**

##### **a. Perencanaan (*Planning*)**

Perencanaan yang dilakukan pada siklus ke II ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat skenario pembelajaran atau rencana pelaksanaan pembelajaran pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV).
2. Menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Quantum Teaching pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV).
3. Membuat lembar observasi siswa untuk melihat kondisi belajar siswa.

4. Membuat alat evaluasi atau tes untuk mengetahui sejauhmana pemahaman siswa.
5. Mengolah hasil tes siswa untuk melihat ketuntasan belajar siswa.

**b. Tindakan (*Action*)**

Tindakan yang dilakukan pada siklus ini sama seperti tindakan pada siklus I, karena mempunyai perencanaan yang hampir sama namun bedanya peneliti lebih banyak memotivasi siswa dan juga memberikan contoh-contoh soal pada siswa.

**c. Pengamatan (*Observation*)**

Dalam hal ini pengamatan juga sama seperti pada siklus I yaitu mengamati siswa saat berlangsungnya proses belajar mengajar mulai dari awal hingga akhir penelitian. Dan disinilah peneliti mengamati peningkatan kreativitas belajar matematika siswa.

**d. Repleksi**

Dari tindakan yang dilakukan peneliti, maka peneliti mengetahui peningkatan kreativitas belajar matematika siswa dan juga didukung oleh hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini dapat dihentikan dengan kesimpulan peningkatan kreativitas belajar matematika telah tercapai namun bila sebaliknya peningkatan belum tercapai dengan baik maka penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

## **Pertemuan ke-2**

### **a. Perencanaan (*Planning*)**

Percanaan yang akan dilakukan pada siklus kedua pertemuan kedua ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat skenario pembelajaran atau rencana pelaksanaan pembelajaran pada pokok bahasan SPLDV.
2. Menjelaskan SPLDV dengan menggunakan model pembelajaran Quantum Teaching.
3. Membentuk 6 kelompok dari subjek penelitian.
4. Menyiapkan atau membuat soal.
5. Menyimpulkan materi pembelajaran.
6. Mengolah hasil tes siswa untuk melihat peningkatan kreativitas belajar matematika siswa.
7. Mengamati peningkatan kreativitas belajar matematika siswa.

### **b. Tindakan (*Action*)**

Dari rencana yang telah dibuat, maka diberikan tindakan sebagai berikut:

1. Mengumpulkan pekerjaan rumah dan mengerjakan bersama-sama.
2. Menjelaskan SPLDV dengan menggunakan model pembelajaran Quantum Teaching.
3. Membentuk 6 kelompok dari subjek penelitian
4. Memberikan beberapa soal dari pokok bahasan yang diajarkan.

5. Memberi bimbingan pada siswa yang mengalami kesulitan.
6. Menyimpulkan materi pembelajaran.
7. Mengadakan uji tes kemampuan siswa dgn jumlah 5 butir soal.

**c. Pengamatan (*Observation*)**

Pengamatan dilakukan dari observasi kreativitas belajar matematika siswa yang dilakukan peneliti dan didukung oleh tes kemampuan siswa sehingga diperoleh letak ketidak berhasilan peningkatan kreativitas belajar matematika siswa.

**d. Refleksi**

Dari tindakan yang dilakukan peneliti, maka peneliti mengetahui peningkatan kreativitas belajar matematika siswa. Dan apabila peningkatan kreativitas belajar matematika siswa sudah memenuhi, maka penelitian ini dapat dihentikan dengan kesimpulan peningkatan kreativitas belajar matematika siswa telah tercapai dengan baik. Namun bila sebaliknya peningkatan kreativitas belajar matematika siswa belum juga tercapai dengan baik maka penelitian ini akan tetap berlangsung pada siklus berikutnya.

**F. Siklus Penelitian**

Peneliti merencanakan melakukan dua siklus, setiap siklus berisi dua kali pertemuan. Maka kedua siklus tersebut terdapat empat kali pertemuan.

Siklus pertama berisi dua kali pertemuan, pertemuan pertama dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran Quantum Teaching dalam

meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa. Pertemuan kedua juga sama seperti pertemuan pertama yaitu pada pembelajarannya dengan menggunakan model pembelajaran Quantum Teaching. Apabila di dalam siklus pertama belum mencapai tujuan yang akan dicapai maka penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus kedua.

Siklus kedua juga berisi dua kali pertemuan, setiap pertemuan dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran Quantum Teaching dalam meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa. Dalam siklus ini setiap pertemuan diakhiri dengan tes sebagai pendukung peningkatan kreativitas belajar matematika siswa.

## **G. Analisis Data**

Pada dasarnya ada dua data pokok yang dianalisis dalam penelitian ini. Kedua data pokok itu adalah data proses dan data hasil. Data proses berhubungan dengan proses pembelajaran. Dan data hasil yaitu Peneliti melihat peningkatan kreativitas belajar matematika siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan kedua data tersebut teknik analisis data yang dilakukan adalah teknik komparasi (membandingkan). Hal yang dibandingkan adalah kondisi antara siklus pertama dengan siklus kedua dan siklus kedua dengan siklus berikutnya.

Berdasarkan deskripsi data yang diobservasi, penulis membuat penarikan kesimpulan atas temuan-temuan yang telah ditafsirkan dan memberi rekomendasi atau saran yang terkait dengan merumuskan permasalahan dan tujuan penelitian.

Dimana setelah data disajikan, maka peneliti menarik kesimpulan dari data tersebut berupa keberhasilan atau kegagalan dalam pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Setting Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMPN 1 Panyabungan Barat dan berdiri di atas tanah Negara seluas 39.992 m<sup>2</sup> dan sekolah ini berdiri sejak tahun 1991 dan nama kepala sekolahnya sekarang adalah **Maslahani Rangkuti, S.Pd.I**

Sarana dan prasarana yang dimiliki SMPN 1 Panyabungan Barat ini adalah 8 ruangan belajar, 1 ruangan kepala sekolah, 1 ruangan guru, 1 ruangan tata usaha, 1 ruangan ibadah, 1 ruangan laboratorium IPA, 1 gudang, 2 kamar mandi khusus untuk murid, 1 kamar mandi khusus untuk guru, 1 kamar mandi khusus untuk kepala sekolah dan satu ruangan untuk penjaga sekolah sekaligus kantin. Lingkungan sekolah ini cukup baik, dilihat dari cara mengatur ruangan kelas, ruangan kerja, halaman sekolah, kamar mandi, dan kantin sekolah serta ruangan lainnya.

Tujuan dari sekolah ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Ditinjau dari kualitas gurunya, SMPN 1 Panyabungan Barat ini mempunyai 28 orang guru dengan 18 orang berstatus Pegawai Negeri Sipil (PNS) dan 10 orang berstatus honorer. Tingkat pendidikan guru rata-rata adalah

S1. kelas yang dijadikan subjek penelitian ini adalah kelas VIII c dengan jumlah siswa 25 orang yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan.

## **B. Tindakan Dalam Siklus**

Penelitian tindakan kelas dengan alur atau tahapan disajikan dengan 2 siklus, setiap siklus berisi 2 kali pertemuan, akan dijelaskan sebagai berikut:

### **SIKLUS I**

#### **PERTEMUAN KE-1**

##### **a. Identifikasi Masalah**

Sebelum melakukan perencanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta informasi dari guru kelas VIII tentang tingkat kreativitas belajar matematika siswa dan juga mengenai Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV), dari informasi tersebut ternyata masih banyak siswa yang tingkat kreativitasnya rendah dan belum berhasil dalam materi tersebut. Melihat tingkat kreativitas siswa dan juga hasil belajar siswa tersebut peneliti akan mengatasi hal tersebut dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV). Peneliti terlebih dahulu akan memberikan pembelajaran melalui model pembelajaran *Quantum Teaching*, dalam pertemuan ini peneliti juga melakukan tes kreativitas

terhadap siswa. Kemudian peneliti akan memberikan tes setelah selesai pembelajaran tiap kali pertemuan.

Pengajaran yang akan dilaksanakan terdiri dari 2 siklus, setiap siklus akan berisi pelaksanaan tindakan. Setelah diberikan tindakan peneliti akan melihat peningkatan kreativitas belajar matematika siswa melalui observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Perencanaan

Perencanaan yang akan dilakukan dalam meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa dan juga hasil belajar siswa sebagai berikut:

1. Membuat skenario pembelajaran atau rencana pelaksanaan pembelajaran pada Pokok Bahasan Sistem Pembelajaran Linier Dua Variabel (SPLDV)
2. Menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)
3. Membentuk kelompok dari subjek penelitian
4. Menjelaskan pokok bahasan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) melalui pembelajaran *Quantum Teaching*
5. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari
6. Menyediakan tes sebanyak 5 butir
7. Memberikan pekerjaan rumah

c. Tindakan

Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan scenario pembelajaran yang telah disusun. Waktu yang digunakan dalam satu kali pertemuan adalah 2 X 40 menit.

Dalam tindakan ini guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan, kemudian memberikan motivasi kepada siswa untuk menguasai materi yang akan dipelajari, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, kemudian guru menyajikan materi tersebut melalui model pembelajaran Quantum Teaching.

Setelah itu guru memberikan masalah/soal kepada masing-masing kelompok dan akan diselesaikan kelompok yang mengalami kesulitan, guru memeriksa hasil pekerjaan kelompok masing-masing dan memberitahukan hasil agar siswa termotivasi, kemudian guru memberikan pekerjaan rumah dan menyimpulkan pelajaran, setelah guru menyimpulkan pelajaran guru memberikan tes kemampuan kepada siswa perindividu supaya guru mengetahui tingkat kreativitas belajar matematika siswa.

d. Pengamatan

Melalui pengamatan yang dilakukan melalui model pembelajaran Quantum Teaching pada materi siswa persamaan linier dua variabel (SPLDV) muncul semangat terhadap minat belajar siswa.

Dalam pertemuan ini siswa sudah mulai aktif dan semangat untuk mendengarkan penjelasan dari guru. Dilihat dari pelaksanaan diskusi siswa

dalam kelompok, siswa juga sudah mulai aktif melaksanakan diskusi untuk menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru kemudian siswa juga bisa menghargai penjelasan dari teman kelompoknya, siswa juga sudah mulai memahami materi SPLDV tersebut dilihat dari hasil tes yang diberikan oleh guru. Dari aktivitas yang dilakukan siswa tersebut kreativitas belajar matematika siswa sudah diketahui oleh peneliti.

e. Refleksi

Setelah data dari kreativitas belajar matematika siswa didapat melalui observasi yang dilakukan, maka kreativitas belajar matematika siswa pada siklus pertama pertemuan pertama diketahui. Misalnya pada indikator kreativitas belajar siswa yang pertama yaitu dorongan ingin tahu besar pada siklus ini berjumlah 8 orang siswa dan persentase keseluruhan siswa dari indikator kreativitas belajar siswa yang pertama ini hanya 32%. Dan indikator kreativitas belajar siswa yang kedua yaitu sering mengajukan pertanyaan dengan baik yaitu berjumlah 5 orang siswa dan persentase keseluruhan siswa dari indikator kreativitas belajar siswa yang kedua ini adalah 20%. Dan begitu juga dengan indikator yang lainnya sudah diketahui dan setiap indikator tersebut masih jauh dari aspek yang diamati minimal 70%.

Dari tindakan yang dilakukan pada pertemuan ini, peneliti mengontrol siswa agar belajar aktif sesuai dengan yang diharapkan. Di dalam proses pembelajaran ini guru membimbing siswanya apabila

mendapat kesulitan. Selain itu guru juga memotivasi siswa agar lebih giat belajar. Data hasil penelitian yang diperoleh dari pertemuan pertama ini menunjukkan bahwa kreativitas belajar matematika siswa masih rendah. Didukung juga oleh hasil belajar matematika siswa pun rendah.

Setelah selesai melakukan pertemuan pertama pada siklus I, maka dilanjutkan pada pertemuan kedua dan akan di jelaskan sebagai berikut:

## **PERTEMUAN KE-2**

### **a. Perencanaan**

Perencanaan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa adalah sebagai berikut:

1. Membuat skenario pembelajaran atau menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Quantum Teaching.
2. Mengumpulkan tugas siswa.
3. Menjelaskan SPLDV dengan model pembelajaran Quantum Teaching.
4. Membentuk kelompok dari subjek penelitian.
5. Memberikan soal untuk dikerjakan kelompok masing-masing.
6. Menyimpulkan materi yang dipelajari.
7. Menyediakan soal tes sebanyak 5 butir.
8. Memberikan pekerjaan rumah.

b. Tindakan (*action*)

Guru mengumpulkan pekerjaan rumah siswa, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk menguasai materi yang akan dipelajari, guru menjelaskan materi SPLDV dengan model pembelajaran Quantum Teaching.

Guru membagi siswa ke dalam 5 kelompok, kemudian guru memberikan soal/masalah kepada kelompok masing-masing dan diselesaikan bersama-sama, guru mengawasi kegiatan kelompok dan membantu jika ada yang mengalami kesulitan, guru meminta perwakilan dari kelompok untuk menuliskan hasil kerja kelompok, kemudian guru menilai hasil pekerjaan kelompok masing-masing dan memberitahukannya agar siswa termotivasi dari hasil yang diperoleh. Setelah itu guru memberikan pekerjaan rumah dan menyimpulkan pelajaran sekaligus memberikan tes kemampuan agar guru mengetahui kemampuan belajar setiap orang individu.

c. Pengamatan

Dari tindakan yang dilakukan maka peneliti mengamati bahwa penggunaan model pembelajaran Quantum Teaching pada materi SPLDV memberikan semangat pada siswa dalam belajar karena dalam model pembelajaran ini siswa merupakan komunitas belajar yang dilibatkan secara aktif sehingga siswa tidak merasa bosan dengan pelajaran matematika. Kemudian dari pengamatan yang dilakukan

peneliti dan juga didukung oleh hasil dari tes yang dikerjakan siswa sudah ada peningkatan dari pertemuan pertama yaitu kreativitas belajar matematika siswa sudah mengalami peningkatan.

d. Refleksi

Setelah data dari kreativitas belajar matematika siswa yang pertama didapat maka data kreativitas belajar matematika siswa yang kedua tersebut dianalisis. Maka dari peningkatan kreativitas belajar matematika siswa pada siklus I pertemuan kedua diperoleh peningkatan dari kreativitas belajar matematika siswa. Misalnya pada indikator kreativitas siswa yang pertama yaitu dorongan ingin tahu besar meningkat dari 8 orang siswa menjadi 15 orang siswa dengan persentase 60%. Begitu juga dengan indikator kreativitas belajar siswa yang lainnya sudah ada peningkatan dan peningkatan tersebut dapat dilihat pada lampiran. Kemudian juga didukung oleh tes hasil belajar yang diperoleh siswa seperti yang ada pada lampiran.

Dari data kreativitas belajar siswa yang didapat dalam proses pembelajaran ditentukan beberapa gambaran kesulitan siswa yaitu:

- a) Siswa kurang mengerti dalam mengerjakan soal tersebut
- b) Siswa sulit mengingat cara menyelesaikan soal

Kreativitas belajar matematika siswa masih rendah pada siklus I pertemuan kedua, hal ini dilihat masih banyak siswa yang tingkat kreativitas belajar matematikanya rendah. Misalnya pada indikator

yang pertama yaitu dorongan ingintahu besar hanya berjumlah 15 orang dengan persentase 60%. Dengan kata lain peningkatan kreativitas belajar matematika siswa belum memenuhi dari aspek yang diamati. Dan begitu juga dengan indikator kreativitas belajar siswa yang lainnya belum memenuhi seperti yang terdapat pada lampiran. Dan juga didukung oleh nilai yang diperoleh siswa belum memenuhi nilai KKM seperti yang terdapat pada lampiran.

Dari keberhasilan dan ketidakberhasilan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang tingkat kreativitas belajar matematikanya rendah namun telah terjadi peningkatan dari pertemuan pertama hingga pertemuan yang kedua karenanya penelitian ini layak untuk dilanjutkan pada siklus berikutnya yaitu siklus II.

Untuk memperbaiki kegagalan yang terjadi pada siklus I ini maka perlu dilakukan rencana baru yaitu:

- a) Guru diharapkan dapat memaksimalkan materi
- b) Guru harus dapat menjalankan kegiatan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran melalui model pembelajaran *Quantum Teaching*
- c) Guru harus membimbing siswa dalam mengerjakan soal.

### **C. Hasil Tindakan Siklus I**

Berdasarkan tindakan di atas, maka dapat diambil hasil tindakan yaitu, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa pada materi SPLDV data tersebut dapat dilihat pada lampiran. Dan data peningkatan kreativitas belajar matematika siswa tersebut didukung oleh nilai tes belajar yang diberikan juga terdapat pada lampiran.

Dilihat dari peningkatan kreativitas belajar matematika siswa pada siklus pertama belum memuaskan, maka peneliti mengambil tindakan dengan melanjutkan ke siklus II dengan dua kali pertemuan dan akan dijelaskan sebagai berikut:

### **SIKLUS II**

#### **PERTEMUAN KE-1**

##### **a. Identifikasi masalah**

Yang menjadi permasalahan pada siklus II ini adalah semua ketidakberhasilan yang terjadi pada siklus I, kemudian pada siklus II ini akan dimaksimalkan semaksimal mungkin.

##### **b. Perencanaan**

Setelah mengalami siklus I dimana peneliti menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching*, maka pada tahap ini peneliti tetap akan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching*. Alasannya pada siklus I sudah mulai peningkatan kreativitas belajar matematika siswa dari

pengamatan yang dilakukan dari pertemuan pertama sampai pertemuan yang kedua.

Perencanaan yang akan dilakukan dalam meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa sebagai berikut:

1. Membuat skenario pembelajaran atau rencana pembelajaran
2. Membentuk beberapa kelompok dari subjek penelitian
3. Menyiapkan soal/masalah
4. Mengoptimalkan penjelasan materi
5. Memaksimalkan penjelasan materi
6. Menyiapkan soal tes sebanyak lima butir sekali pertemuan

c. Tindakan

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

Pada pertemuan pertama guru mengumpulkan pekerjaan rumah siswa dan memeriksanya, kemudian guru memberikan motivasi pada siswa untuk dapat menguasai materi yang diajarkan.

Kemudian guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, guru menjelaskan materi melalui modal pembelajaran *Quantum Teaching*, kemudian guru memberikan soal/permasalahan kepada tiap kelompok dan dikerjakan bersama-sama. Guru memantau aktivitas siswa selama proses

pembelajaran berlangsung dan membantu siswa jika ada yang mengalami kesulitan, guru menanyakan siswa apa masih ada kendala yang dihadapi siswa dalam mengerjakan soal, guru menilai hasil kerja kelompok siswa agar siswa agar siswa tersebut termotivasi dengan nilai kelompok yang mereka dapatkan, guru memberikan pekerjaan rumah agar siswa mengulang kembali pelajarannya, kemudian guru menyimpulkan pelajaran dan memberikan tes kemampuan kepada siswa agar mengetahui tingkat kemampuan yang dimiliki siswa.

d. Pengamatan

Hasil pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran SPLDV melalui model pembelajaran *Quantum Teaching* pada siklus II ini menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran muncul semangat yang lebih besar di bandingkan dengan siklus I. Semangat tersebut dapat dilihat pada aktifnya siswa mendengarkan penjelasan dari guru dan pelaksanaan diskusi kelompok siswa sangat aktif sampai pembelajaran selesai.

Hal ini disebabkan telah diperbaikinya kekurangan-kekurangan yang muncul pada siklus I, yakni guru masih kurang baik dalam penyampaian materi dan siswa juga masih banyak yang belum mampu menyelesaikan soal. Setelah dilaksanakan perbaikan pada siklus II ini ternyata mampu meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa dilihat dari aktivitas mereka dalam mengerjakan masalah-masalah yang diberikan guru dan

keaktifan mereka dalam kelompok serta peningkatan kreativitas belajar matematika siswa sudah hampir mencapai ketuntasan.

e. Refleksi

Dari observasi yang dilakukan pada siklus II pertemuan pertama ini didapat peningkatan kreativitas belajar matematika siswa tersebut pada siklus II pertemuan pertama misalnya pada indikator kreativitas belajar siswa yang kedua yaitu sering mengajukan pertanyaan dengan baik berjumlah 17 orang siswa dengan persentase 68%. Demikian juga dengan indikator kreativitas belajar siswa lainnya juga mengalami peningkatan seperti yang terdapat pada lampiran. Dan juga didukung oleh nilai yang diperoleh siswa juga dapat dilihat pada lampiran.

Dari tindakan yang dilakukan pada pertemuan ini yaitu, di dalam proses pembelajaran peneliti melakukan penguatan dan juga pendekatan kepada siswa, guna untuk memotivasi siswa tersebut untuk belajar. Dengan adanya penguatan dan pendekatan itu sangat berpengaruh kepada kemauan siswa untuk belajar lebih giat. Di dalam pembelajaran siswa diberikan kebebasan dalam mengeluarkan pendapat dan mendemonstrasikannya. Diberikan nilai tambahan kepada siswa yang lebih aktif agar siswa lain juga termotivasi untuk belajar.

Data hasil penelitian dari pertemuan pertama pada siklus II menunjukkan bahwa kreativitas belajar matematika siswa masih rendah akan tetapi sudah terjadi peningkatan dari siklus sebelumnya. Dari hasil

tersebut persentase dari peningkatan kreativitas belajar matematika siswa belum mencapai 70% dari aspek yang diamati dari hal tersebut maka peneliti melanjutkan pertemuan kedua.

## **PERTEMUAN KE-2**

### a. Perencanaan

1. Mengumpulkan pekerjaan rumah siswa
2. Membuat skenario pembelajaran dan rencana pelaksanaan pembelajaran pada materi SPLDV
3. Menjelaskan materi dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching*
4. Membentuk beberapa kelompok dari subjek penelitian
5. Menyiapkan (membuat) soal tes sebanyak 5 butir

### b. Tindakan

Dalam tindakan pada pertemuan kedua ini sebelum guru membuka pelajaran guru mengumpulkan pekerjaan rumah siswa, setelah ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran kemudian memberikan motivasi kepada siswa untuk menguasai materi yang akan di ajarkan, kemudian guru menyajikan materi dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching*, guru membimbing siswa jika merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal, guru menyuruh satu atau dua kelompok untuk mempersentasikan hasil kelompoknya ke depan kelas, kemudian guru menilai hasil kelompok masing-masing agar mereka

termotivasi dari hasil kelompok mereka masing-masing agar mereka termotivasi dari hasil kelompok mereka dan guru menyimpulkan pelajaran, guru memberikan tes kemampuan kepada siswa untuk melihat peningkatan kreativitas belajar matematika siswa.

c. Pengamatan

Hasil pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran SPLDV melalui model pembelajaran *Quantum Teaching* pada siklus II pertemuan kedua ini menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran muncul semangat yang lebih besar dibandingkan dengan siklus I. Semangat tersebut dapat dilihat dari aktifnya siswa dalam mendengarkan penjelasan dari guru dan pelaksanaan diskusi kelompok siswa sangat aktif sampai pembelajaran selesai.

Hal ini di sebabkan telah diperbaikinya kekurangan-kekurangan yang muncul pada siklus I yakni guru masih kurang baik dalam penyampaian materi dan siswa juga masih banyak yang belum mampu menyelesaikan soal. Setelah dilaksanakan perbaikan pada siklus II pertemuan kedua ini ternyata mampu meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa dilihat dari aktivitas mereka dalam mengerjakan masalah-masalah yang diberikan guru dan keaktifan mereka dalam kelompok serta hasil dari observasi yang dilakukan peneliti mengenai peningkatan kreativitas belajar matematika siswa sudah melebihi dari aspek yang diamati. Misalnya pada indikator kreativitas belajar siswa

yang kedua yaitu sering mengajukan pertanyaan dengan baik berjumlah 20 orang siswa dengan persentase ketuntasan 80%.Demikian juga dengan indikator kreativitas lainnya sudah meningkat dari pertemuan sebelumnya. Peningkatan dari setiap indikator kreativitas belajar matematika siswa tersebut dapat dilihat pada lampiran dan semua indikator kreativitas belajar matematika siswa tersebut sudah memenuhi bahkan sudah melebihi dari aspek yang diamati. Dan juga didukung oleh nilai hasil belajar siswa yang sudah memenuhi nilai KKM dan data tersebut dapat dilihat pada lampiran.

Dan dalam penelitian tersebut peneliti melihat indikator peningkatan kereativitas siswa yakni sebagai berikut:

Tabel I  
Peningkatan kreativitas belajar siswa dari siklus I sampai siklus II

SIKLUS I				SIKLUS II	
No	Indikator	Pertemuan Ke – 1	Pertemuan Ke - 2	Pertemuan Ke - 1	Pertemuan Ke – 2
1	Dorongan Ingintahu Besar	8	15	19	23
2	Sering Mengajukan Pertanyaan Dengan Baik	5	12	17	20
3	Memberikan Banyak Gagasan Atau Usulan Terhadap Suatu	3	9	14	18

	Masalah				
4	Bebas Dalam Menyatakan Pendapat	7	12	17	20
5	Mempunyai Pendapat Sendiri Dan Mengungkapkannya, Tidak Mudah Terpengaruh Orang Lain	4	10	16	20
6	Daya Imajinasi Kuat	5	9	14	19
7	Dapat Bekerja Sendiri	6	14	18	22
8	Kemampuan Mengembangkan Atau Merinci Suatu Gagasan	3	9	15	20

Tabel II  
Hasil Persentase Dari Indikator Kreativitas Belajar Matematika Siswa

SIKLUS I				SIKLUS II	
No	Indikator	Pertemuan Ke - 1	Pertemuan Ke - 2	Pertemuan Ke - 1	Pertemuan Ke - 2
1	Dorongan Ingintahu Besar	$\frac{8}{25} \times 100\%$ = 32%	$\frac{15}{25} \times 100\%$ = 60%	$\frac{19}{25} \times 100\%$ = 76%	$\frac{23}{25} \times 100\%$ = 92%
2	Sering Mengajukan Pertanyaan Dengan Baik	$\frac{5}{25} \times 100\%$ = 20%	$\frac{12}{25} \times 100\%$ = 48%	$\frac{17}{25} \times 100\%$ = 68%	$\frac{20}{25} \times 100\%$ = 80%
3	Memberikan Banyak Gagasan Atau Usulan Terhadap Suatu Masalah	$\frac{3}{25} \times 100\%$ = 12%	$\frac{9}{25} \times 100\%$ = 36%	$\frac{14}{25} \times 100\%$ = 56%	$\frac{18}{25} \times 100\%$ = 72%

4	Bebas Dalam Menyatakan Pendapat	$\frac{7}{25} \times 100\%$ = 28%	$\frac{12}{25} \times 100\%$ = 48%	$\frac{17}{25} \times 100\%$ = 68%	$\frac{20}{25} \times 100\%$ = 80%
5	Mempunyai Pendapat Sendiri Dan Mengungkapkannya, Tidak Mudah Terpengaruh Orang Lain	$\frac{4}{25} \times 100\%$ = 16%	$\frac{10}{25} \times 100\%$ = 40%	$\frac{16}{25} \times 100\%$ = 64%	$\frac{20}{25} \times 100\%$ = 80%
6	Daya Imajinasi Kuat	$\frac{5}{25} \times 100\%$ = 20%	$\frac{9}{25} \times 100\%$ = 36%	$\frac{14}{25} \times 100\%$ = 56%	$\frac{19}{25} \times 100\%$ = 76%
7	Dapat Bekerja Sendiri	$\frac{6}{25} \times 100\%$ = 24%	$\frac{14}{25} \times 100\%$ = 56%	$\frac{18}{25} \times 100\%$ = 72%	$\frac{22}{25} \times 100\%$ = 88%
8	Kemampuan Mengembangkan Atau Merinci Suatu Gagasan	$\frac{3}{25} \times 100\%$ = 12%	$\frac{9}{25} \times 100\%$ = 36%	$\frac{15}{25} \times 100\%$ = 60%	$\frac{20}{25} \times 100\%$ = 80%

#### d. Refleksi

Dari observasi yang dilakukan pada siklus II pertemuan kedua ini diketahui peningkatan kreativitas belajar matematika siswa dan didapat data peningkatan kreativitas belajar matematika siswa yang akan di analisis. Dari data observasi peningkatan kreativitas belajar matematika siswa pada siklus II pertemuan kedua ini diperoleh peningkatan dari setiap indikator kreativitas belajar matematika siswa misalnya pada indikator kreativitas siswa yang kedua yaitu sering mengajukan pertanyaan dengan baik berjumlah 20 orang siswa dengan persentase 80%. Dan demikian juga dengan indikator yang lainnya

sudah meningkat. Data-data tersebut dapat dilihat pada lampiran dan telah menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas belajar matematika siswa sudah memenuhi bahkan sudah melebihi dari aspek yang diamati. Dan juga didukung oleh nilai hasil belajar siswa sudah memenuhi nilai KKM.

Berdasarkan peningkatan kreativitas belajar matematika siswa tersebut pada siklus II pertemuan kedua maka dapat disimpulkan:

1. Guru telah mampu meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa seperti yang ada pada lampiran pada siklus I sampai pada siklus II, dan juga didukung oleh hasil belajar yang diperoleh siswa mulai dari siklus I sampai siklus II juga terdapat pada lampiran.
2. Guru telah mampu meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran SPLDV sehingga siswa mampu menyelesaikan soal-soal SPLDV baik berupa soal biasa maupun yang berbentuk soal cerita. Dengan demikian berdasarkan pengamatan tentang peningkatan kreativitas belajar matematika siswa dan pada siklus II pertemuan kedua maka penelitian ini telah dapat dihentikan karena penelitian ini sudah memenuhi bahkan sudah melebihi dari aspek yang ditentukan. Dan juga didukung oleh nilai hasil belajar yang diperoleh siswa.

#### **D. Hasil Tindakan Siklus II**

Berdasarkan tindakan di atas maka dapat diambil hasil tindakan yaitu: pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV). Bila dilihat dari peningkatan kreativitas belajar matematika siswa pada setiap pertemuan selalu ada peningkatan dan juga didukung oleh nilai hasil belajar siswa yang selalu meningkat pada setiap pertemuan.

#### **E. Pembahasan Hasil Penelitian**

Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar matematika. Kemampuan tersebut merupakan prestasi yang diperoleh siswa setelah melakukan proses belajar.

Untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa pada pokok bahasan SPLDV peneliti menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching*. Model pembelajaran *Quantum Teaching* merupakan model pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar yang efektif dengan cara memanfaatkan unsur-unsur yang ada pada siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh gairah serta bermakna. Yang bertujuan untuk memperlancar pembelajaran matematika khususnya pada pokok bahasan SPLDV.

Berdasarkan observasi dan analisis mean yang dilakukan serta persentase peningkatan kreativitas belajar matematika siswa diketahui bahwa ada

peningkatan kreativitas belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching*. Hal ini disebabkan adanya upaya perbaikan di setiap siklus.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa pada pokok bahasan SPLDV kelas VIII SMPN 1 Panyabungan Barat. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan dari setiap indikator-indikator kreativitas belajar matematika siswa dalam setiap siklus dan juga didukung oleh nilai atau hasil belajar siswa yang meningkat dalam setiap siklus.

Penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching* sangat membantu dalam peningkatan kreativitas belajar matematika siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam hal ini model pembelajaran *Quantum Teaching* yang diterapkan sangat berpengaruh terhadap kreativitas belajar matematika siswa yang secara otomatis berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan SPLDV.

Model pembelajaran *Quantum Teaching* sangat baik dilakukan untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa karena dengan menggunakan model pembelajaran ini guru menciptakan lingkungan belajar yang efektif dengan cara memanfaatkan unsur-unsur yang ada pada siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh gairah serta bermakna. Pernyataan ini sesuai dengan pengujian hipotesis yang dilakukan peneliti di SMPN 1 panyabungan Barat dengan menggunakan model pembelajaran

*Quantum Teaching* dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa pada pokok bahasan SPLDV kelas VIII SMPN 1 Panyabungan Barat. Pengujian hipotesis di SMPN 1 ini sangat baik dan hipotesis tindakan yang dibuat peneliti pada bab II dapat diterima.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kreativitas belajar matematika siswa melalui model pembelajaran *Quantum Teaching* di kelas VIII C SMPN 1 Panyabungan Barat yaitu dengan peningkatan kreativitas belajar matematika siswa yang dapat dilihat pada lampiran dan juga didukung oleh nilai hasil belajar siswa yang sudah memenuhi nilai KKM.

Hasil penelitian ini menginformasikan bahwa setelah dilakukan tindakan terjadi peningkatan kreativitas belajar matematika siswa yaitu pada siklus I pertemuan pertama, indikator-indikator kreativitas belajar matematika siswa diketahui, pada pertemuan kedua yaitu setiap indikator-indikator kreativitas belajar matematika siswa tersebut meningkat dan dapat dilihat pada lampiran. Karena peningkatan kreativitas belajar tersebut belum memenuhi aspek yang diamati maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus II, yaitu indikator-indikator kreativitas belajar matematika siswa meningkat dari siklus sebelumnya dan peningkatan tersebut dapat dilihat pada lampiran dan kemudian mengalami peningkatan pada pertemuan kedua, indikator-indikator kreativitas belajar matematika siswa meningkat seperti yang terdapat pada lampiran dan peningkatan dari kreativitas belajar matematika siswa tersebut dalam setiap kali pertemuan didukung oleh nilai hasil belajar yang diperoleh siswa. Karena

keaktivitas belajar matematika siswa sudah meningkat yaitu dalam setiap indikator kreativitas siswa sudah meningkat artinya sudah memenuhi dari aspek yang ditentukan dan data tersebut dapat dilihat pada lampiran, maka penelitian ini telah dapat dihentikan.

## **B. Saran-Saran**

Berdasarkan hasil temuan penelitian ini penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Disarankan kepada siswa agar terus berupaya meningkatkan kreativitas belajarnya agar hasil belajar yang di perolehnya semakin meningkat
2. Kepada guru kelas di sarankan agar berusaha menggunakan model pembelajaran yang lebih menarik dalam mengajarkan matematika, agar minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika semakin meningkat
3. Kepada kepala sekolah hendaknya terus memberikan motivasi kepada guru dan siswa untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar matematika agar hasil belajar bidang studi matematika dapat di tingkatkan
4. Kepada para orang tua hendaknya memberuikan dorongan kepada siswa agar lebih giat belajar di rumah sehingga hasil belajar yang di peroleh siswa semakin meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 2005.
- Aqib, Zainal. Dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: CV. Yrama Witya, 2010.
- Arikunto, Suharsimi dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Dahlan, *Model-model Mengajar*, Bandung: Diponegoro, 1991.
- De Porter, Bobbi, *Quantum Teaching*, Bandung: Kaifa, 2000.
- Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dab Pembelajara*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk, *Stategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, Bandung: Remaja RosdaKarya, 2007.
- Hamalik, Oemar, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan sistem*, Jakarta: Bumi Aksara, 2002.
- Heruman, *Model Pembelajaran Metematika di SD*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008.
- Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) DAN Sukses dalam Sertifikasi Guru*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.
- Langgulung, Hasan *Kreativitas dan Pendidikan Islam*, Jakarta: Pustaka Al-Husna, 2004.
- Munandar, Utami, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Nashori, Fuad dkk, *Mengmbangkan Kreativitas dalam Perspektif Psikologi Islam*, Jogjakarta: Menara Kudus, 2002.
- Purwanto, Ngalim, *Psikologi Belajar*, Bandung: Rosda Karya, 2007.
- Sanjaya, Wina, *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Kencana 2008.

Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003.

Sukmadinata, Nana Syaodih, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung: Pt Rosdakarya, 2004.

Syafruddin, Irwan Nst, *Manajemen Pembelajaran*, Jakarta: *Quantum Teaching*, 2005.

Syah, Muhibbin, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.

Tohirin, *Psikologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

[http: // eko 13. Wordpress. Com/ 2008/ 0/ 16/ ciri-ciri dan faktor yang mempengaruhi- kreativitas.](http://eko13.wordpress.com/2008/0/16/ciri-ciri-dan-faktor-yang-mempengaruhi-kreativitas)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### (RPP)

---

Nama Sekolah : SMP Negeri I Panyabungan Barat

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Semester : VIII (Delapan) / II (Genap)

Alokasi Waktu :  $2 \times 40$  Menit (1 pertemuan)

Standar Kompetensi : 2. Memahami sistem persamaan linear dua variabel dan menggunakannya dalam pemecahan masalah.

Kompetensi Dasar : 2.1 Menyelesaikan sistem persamaan linear dua variabel

Indikator : Menyebutkan perbedaan persamaan linear dua variabel dan sistem persamaan linear dua variabel.

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menyebutkan perbedaan persamaan linear dua variabel dan sistem persamaan linear dua variabel.

B. Materi Pembelajaran : Sistem persamaan linear dua variabel

C. Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya jawab, dll.

D. Langkah-Langkah Kegiatan

No	Kegiatan Belajar	Metode	Waktu	ket
	Pertemuan ke – satu		10 Menit	
1.	Pendahuluan - Salam Pembuka - Behavior - Membuka Pelajaran - Apersepsi - Motivasi - Penyampaian standar isi - Penyampaian tujuan pembelajaran			

2.	<p>Kegiatan inti</p> <p>-Siswa mengamati bentuk-bentuk PLDV dan bentuk-bentuk SPLDV yang ditampilkan oleh guru.</p> <p>-Siswa dengan teman sekeompoknya berdiskusi mengerjakan latihan tentang PLDV dan SPLDV pada LKS.</p>	20 menit	40 menit
3.	<p>Penutup</p> <p>-Dengan bimbingan guru, siswa diminta membuat rangkuman</p> <p>-Guru memberi tugas</p>	10 menit	

E. Alat dan Sumber

- Buku teks, LKS

F. Evaluasi

- Teknik : Tes
- Bentuk instrumen : Tes uraian

Contoh instrumen :

1. Pada persamaan-persamaan berikut manakah yang merupakan PLDV?

- a.  $4x - 3y = 5$                       b.  $4x + 2y = 2$

G. Aspek yang diukur

No	item test	aspek yang di evaluasi			T. Kesukaran		
		Kognitif	Afektif	psikomotor	Sd	Md	Sk
1	Menyebutkan	K-1			>		
2	Menggunakan		A-2			>	
3	Mengamati			K-3			>

#### H. Ruprik Permintaan

No	Aspek	Skor
1	Jawaban Lengkap	4
2	Jawaban Kurang Lengkap	3
3	Jawaban Tidak Lengkap	2
4	Jawaban Salah	1
5	Jawaban Kosong	0

#### I. Pedoman Penilaian

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Skor perolehan siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

---

- Nama Sekolah : SMP Negeri I Panyabungan Barat
- Mata Pelajaran : Matematika
- Kelas / Semester : VIII (Delapan) / II (Genap)
- Alokasi Waktu :  $2 \times 40$  Menit (1 pertemuan)
- Standar Kompetensi : 2. Memahami sistem persamaan linear dua variabel dan menggunakannya dalam pemecahan masalah.
- Kompetensi Dasar : 2.1 menyelesaikan sistem persamaan linear dua variabel
- Indikator :
1. Mengenal sistem persamaan linear dua variabel dalam berbagai bentuk dan variabel
- A. Tujuan Pembelajaran
1. Siswa dapat mengenal sistem persamaan linear dua variabel dalam berbagai bentuk dan variabel
- B. Materi Pembelajaran : Sistem persamaan linear dua variabel
- C. Metode Pembelajaran : Quantum Teaching, Tanya jawab, dll.
- D. Langkah-Langkah Kegiatan

No	Kegiatan Belajar	Metode	Waktu	ket
	Pertemuan ke – dua		10 Menit	
1.	Pendahuluan - Salam Pembuka - Behavior - Membuka Pelajaran - Apersepsi - Motivasi - Penyampaian standar isi - Penyampaian tujuan pembelajaran			

2.	Kegiatan inti -Siswa diminta menyebutkan bentuk-bentuk PLDV dan bentuk-bentuk SPLDV. -Guru membimbing siswa menyelesaikan soal yang berkaitan dengan SPLDV dalam berbagai bentuk dan variabel yang terdapat pada LKS.		20 menit  30 menit	
3.	Penutup -Mengaplikasikan ide -Kesimpulan -Pemberian tugas -Do'a		10 menit	

E. Alat dan Sumber

- Buku teks, LKS

F. Evaluasi

- Teknik : Tes
- Bentuk instrumen : Tes uraian

Contoh instrumen :

2. Manakah yang merupakan PLDV?

a.  $4x + 2y = 2$                       c.  $4x + 2y > 2$   
 $x - 2y = 4$                                  $x + 2y = 4$

b.  $4x + 2y \leq 2$                       d.  $4x + 2y - 2 = 0$   
 $x - 2y = 4$                                  $x - 2y - 4 = 0$

G. Aspek yang diukur

No	item test	aspek yang di evaluasi			T. Kesukaran		
		Kognitif	Afektif	psikomotor	Sd	Md	Sk
1	Menyebutkan	K-1			>		
2	Menggunakan		A-2			>	
3	Mengamati			P-3			>

#### H. Ruprik Permintaan

No	Aspek	Skor
1	Jawaban Lengkap	4
2	Jawaban Kurang Lengkap	3
3	Jawaban Tidak Lengkap	2
4	Jawaban Salah	1
5	Jawaban Kosong	0

#### I. Pedoman Penilaian

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Skor perolehan siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**(RPP)**

---

Nama Sekolah : SMP N 1 Panyabungan  
Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas/Semester : VIII (Delapan)/II (Genap)  
Alokasi Waktu : 2x40 menit  
Standar Kompetensi : 2. Memahami sistem persamaan Linier Dua Variabel dan menggunakannya dalam pemecahan masalah  
Kompetensi Dasar : 2.1 menyelesaikan sistem persamaan Linier Dua Variabel  
Indikator : Menentukan akar sistem persamaan Linier Dua Variabel dengan substitusi dan eliminasi

A. Tujuan pembelajaran

1. Menentukan akar sistem persamaan Linier Dua Variabel dengan substitusi dan eliminasi

B. Materi pembelajaran : sistem persamaan Linier Dua Variabel

C. Metode pembelajaran : Quantum Teaching, tanya jawab, Drill.

D. Langkah-Langkah kegiatan

No	Kegiatan Belajar	Metode	Waktu	Keterangan
1.	Pendahuluan - Salam Pembuka - Behavior - Membuka Pelajaran - Pembaca do'a - Apersepsi - Motivasi		10 menit	

	- Penyampaian tujuan pembelajaran			
2.	<p>Kegiatan inti</p> <p>-Siswa dapat menggunakan bentuk – bentuk PLDV dan SPLDV dalam mengerjakan soal-soal tentang PLDV dan SPLDV</p> <p>- Siswa menyelesaikan soal yang berkaitan dengan menentukan akar SPLDV dengan sustitusi dan eliminasi</p>		30 menit	
			30 menit	
3.	<p>Penutup</p> <p>-Mengaplikasikan ide</p> <p>-Kesimpulan</p> <p>-Pemberian tugas</p> <p>-Do'a</p>		10 menit	

E. Alat dan Sumber

- Buku teks, LKS

F. Evaluasi

- Tehnik : Tes
- Bentuk instrumen : tes uraian

Contoh Instrumen : tentukan himpunan penyelesaian sistem persamaan  $-x + y$  dan  $3x + 2y = 14$  dengan metode substitusi

G. Aspek yang diukur

No	Item test	Aspek yang di evaluasi			T. Kesukaran		
		Kognitif	Afektif	Pisikomotor	Sd	Md	Sk
1	Menyebutkan	K-5	A-2	P-3	>	>	>
2	Menggunakan						
3	Mengamati						

H. Ruprik Permintaan

No	Aspek	Skor
1	Jawaban Lengkap	4
2	Jawaban Kurang Lengkap	3
3	Jawaban Tidak lengkap	2
4	Jawaban Salah	1
5	Jawaban Kosong	0

I. Pedoman Penilaian

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Skor perolehan siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**(RPP)**

---

Nama Sekolah : SMP N 1 Panyabungan  
Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas/Semester : VIII (Delapan)/II (Genap)  
Alokasi Waktu : 2x40 menit  
Standar Kompetensi : 2. Memahami sistem persamaan Linier Dua Variabel dan menggunakannya dalam pemecahan masalah  
Kompetensi Dasar : 2.2 membuat model matematika dari masalah yang berkaitan dengan sistem persamaan Linier Dua Variabel  
Indikator : Membuat model matematika dari masalah sehari-hari yang berkaitan dengan sistem persamaan Linier Dua Variabel

A. Tujuan pembelajaran

1. Siswa dapat membuat model matematika dari masalah sehari-hari yang berkaitan dengan sistem persamaan Linier Dua Variabel

B. Materi pembelajaran : sistem persamaan Linier Dua Variabel

C. Metode pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, Drill, Diskusi.

D. Langkah-Langkah kegiatan

No	Kegiatan Belajar Pertemuan ke-empat	Metode	Waktu	Keterangan
1.	Pendahuluan - Salam Pembuka - Behavior - Membuka Pelajaran - Apersepsi - Motivasi - Penyampaian standar isi - Penyampaian tujuan pembelajaran		10 menit	
2.	Kegiatan inti -Siswa dan guru berdialog tentang tujuan pembelajaran dan mengaitkan materi yang		40 menit	

	<p>akan di pelajari dengan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan sistem persamaan linier dan variabel</p> <p>- Dengan diskusi siswa mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan masalah sehari-hari tentang sistem persamaan linier dua variabel</p>		40 menit	
3.	<p>Penutup</p> <p>- Dengan bimbingan guru, siswa diminta membuat rangkuman</p> <p>- Pemberian tugas</p> <p>- Do'a</p>		10 menit	

#### E. Alat dan Sumber

##### 1. Alat pelajaran

- Papan tulis dan kapur tulis
- 2. Sumber pelajaran
- Buku teks

#### F. Evaluasi

- Teknik : posttest: tulisan
- Bentuk instrumen : uraian test

Contoh Instrumen :

1. Budi membeli 5 buku tulis dan 3 buku gambar seharga Rp. 10 750,00 Ali membeli 7 buku tulis 5 buku gambar yang sama dengan yang dibeli oleh Budi seharga Rp. 16, 250,00 ., Berapakah harga 1 buku tulis dan harga 1 buku gambar?

G. Aspek yang diukur

No	Item test	Aspek yang di evaluasi			T. Kesukaran		
		Kognitif	Afektif	psikomotor	Sd	Md	Sk
1	Membuat	K-5	A-2	P-3	>		
2	Diskusi					>	
3	Menghubungkan					>	

H. Ruprik Permintaan

No	Aspek	Skor
1	Jawaban Lengkap	4
2	Jawaban Kurang Lengkap	3
3	Jawaban Tidak lengkap	2
4	Jawaban Salah	1
5	Jawaban Kosong	0

I. Pedoman Penilaian

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Skor perolehan siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

## **Indikator Penilaian Dalam Tindakan**

### **Keterangan:**

1. Dorongan ingin tahu besar.
2. Sering mengajukan pertanyaan yang baik.
3. Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah.
4. Bebas dalam menyatakan pendapat.
5. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.
6. Daya imajinasi kuat.
7. Dapat bekerja sendiri.
8. Kemampuan mengembangkan atau memerinci suatu gagasan.

### Siklus I Pertemuan Pertama

Adapun operasional observasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

No.	Nama Siswa	Lembaran Kreativitas Siswa							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Ahmad Riadi								
2	Ahmad Roihan	√	√		√	√	√	√	√
3	Ardiansyah								
4	Ayu Anisah	√			√			√	
5	Andri Saputra				√				
6	Barahim								
7	Elmida Sari								
8	Ismi Hayani	√			√	√		√	√
9	Jurmidah								
10	Marlina	√	√	√		√		√	
11	Muhammad Sholih								
12	Mhd. Ridwan								
13	Murni								
14	Muhammad Omba								
15	Nanda Martondi								
16	Nila Riski	√	√	√		√	√	√	
17	Nuraisyah								
18	Parlindungan								
19	Roni	√	√		√		√		√
20	Rizki	√		√	√		√	√	
21	Siti Aminah								
22	Siti Naisah	√	√		√		√		
23	Suhdi								
24	Suheri								
25	Zulhamdi								
Persentase peningkatan kreativitas siswa dari setiap indikator		32%	20%	12%	28%	16%	20%	24%	12%

### Siklus I Pertemuan Kedua

Adapun operasional observasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

No.	Nama Siswa	Lembaran Kreativitas Siswa							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Ahmad Riadi								
2	Ahmad Roihan	√	√	√	√	√	√	√	√
3	Ardiansyah								
4	Ayu Anisah	√	√		√	√	√	√	√
5	Andri Saputra	√	√	√	√	√			
6	Barahim								
7	Elmida Sari	√	√		√		√		
8	Ismi Hayani	√	√		√	√	√	√	√
9	Jurmidah								
10	Marlina	√	√	√	√	√	√	√	√
11	Muhammad Sholih								
12	Mhd. Ridwan								
13	Murni	√	√		√	√		√	
14	Muhammad Omba	√	√	√		√		√	
15	Nanda Martondi								
16	Nila Riski	√	√	√	√	√	√	√	√
17	Nuraisyah	√		√				√	
18	Parlindungan								
19	Roni	√	√		√	√	√	√	√
20	Rizki	√	√	√	√		√	√	√
21	Siti Aminah								
22	Siti Naisah	√	√	√	√		√	√	√
23	Suhdi	√			√			√	√
24	Suheri	√		√	√			√	
25	Zulhamdi								
Persentase peningkatan kreativitas siswa dari setiap indikator		60%	48%	36%	48%	40%	36%	56%	36%

## Siklus II Pertemuan Pertama

Adapun operasional observasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

No.	Nama Siswa	Lembaran Kreativitas Siswa							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Ahmad Riadi	√			√	√		√	√
2	Ahmad Roihan	√	√	√	√	√	√	√	√
3	Ardiansyah	√	√			√		√	√
4	Ayu Anisah	√	√		√	√	√	√	√
5	Andri Saputra	√	√	√	√	√	√		√
6	Barahim				√			√	√
7	Elmida Sari	√	√	√	√	√	√		√
8	Ismi Hayani	√	√		√	√	√	√	√
9	Jurmidah		√			√			√
10	Marlina	√	√	√	√	√	√	√	√
11	Muhammad Sholih	√				√			
12	Mhd. Ridwan		√	√				√	√
13	Murni	√	√	√	√	√	√	√	√
14	Muhammad Omba	√	√	√	√	√	√	√	√
15	Nanda Martondi		√						
16	Nila Riski	√	√	√	√	√	√	√	√
17	Nuraisyah	√		√	√	√		√	√
18	Parlindungan	√	√				√		
19	Roni	√	√		√	√	√	√	√
20	Rizki	√	√	√	√		√	√	√
21	Siti Aminah					√			
22	Siti Naisah	√	√	√	√		√	√	√
23	Suhdi	√			√			√	√
24	Suheri	√		√	√			√	
25	Zulhamdi			√					
Persentase peningkatan kreativitas siswa dari setiap indikator		76%	68%	56%	68%	64%	56%	72%	60%

## Siklus II Pertemuan Kedua

Adapun operasional observasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

No.	Nama Siswa	Lembaran Kreativitas Siswa							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Ahmad Riadi	√	√	√	√	√	√	√	√
2	Ahmad Roihan	√	√	√	√	√	√	√	√
3	Ardiansyah	√	√	√	√	√	√	√	√
4	Ayu Anisah	√	√		√	√	√	√	√
5	Andri Saputra	√	√	√	√	√	√		√
6	Barahim	√	√	√	√		√	√	√
7	Elmida Sari	√	√	√	√	√	√	√	
8	Ismi Hayani	√	√	√	√	√	√	√	√
9	Jurmidah		√	√		√		√	√
10	Marlina	√	√	√	√	√	√	√	√
11	Muhammad Sholih	√	√		√	√	√	√	
12	Mhd. Ridwan	√	√	√			√	√	√
13	Murni	√	√	√	√	√	√	√	√
14	Muhammad Omba	√	√	√	√	√	√	√	√
15	Nanda Martondi		√		√			√	√
16	Nila Riski	√	√	√	√	√	√	√	√
17	Nuraisyah	√		√	√	√		√	√
18	Parlindungan	√	√				√	√	√
19	Roni	√	√		√	√	√	√	√
20	Rizki	√	√	√	√		√	√	√
21	Siti Aminah	√				√			
22	Siti Naisah	√	√	√	√		√	√	√
23	Suhdi	√			√	√	√	√	√
24	Suheri	√		√	√	√		√	
25	Zulhamdi	√		√		√			
Persentase peningkatan kreativitas siswa dari setiap indikator		92%	80%	72%	80%	80%	76%	88%	80%

**LAMPIRAN 1****KETUNTASAN BELAJAR BERDASARKAN PERSENTASE PENCAPAIAN TES  
HASIL BELAJAR SIKLUS I PERTEMUAN PERTAMA**

NO	Nama Siswa	Skor Nomor Soal					Total	%	Keterangan
		1	2	3	4	5			
1	Abu Sofyan	20	-	0	20	0	40	40%	Tidak Tuntas
2	Agus Irawan	20	20	0	0	-	40	40%	Tidak Tuntas
3	Ami	20	0	0	0	0	20	20%	Tidak Tuntas
4	Andre	0	0	-	20	20	40	40%	Tidak Tuntas
5	Anggun Riani	20	20	20	20	-	80	80%	Tuntas
6	Daut	20	0	0	20	20	60	60%	Tidak Tuntas
7	Elsa	20	20	20	0	0	60	60%	Tidak Tuntas
8	Hamzah	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
9	Irfan Hasibuan	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
10	Jainal	20	0	0	-	0	20	20%	Tidak Tuntas
11	Junet	0	-	20	20	0	40	40%	Tidak Tuntas
12	Koir	20	0	20	0	0	40	40%	Tidak Tuntas
13	Masita Hrp	20	20	0	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
14	Novida Sir	0	20	20	20	-	60	60%	Tidak Tuntas
15	Nuafika	20	20	20	0	-	60	60%	Tidak Tuntas
16	Nuriansa	20	20	0	0	0	40	40%	Tidak Tuntas
17	Peri Wahyudi	20	20	20	0	0	60	60%	Tidak Tuntas
18	Putra	20	20	0	20	-	60	60%	Tidak Tuntas
19	Rido	20	20	0	0	-	40	40%	Tidak Tuntas
20	Robiatul Hajar	20	0	0	20	-	40	40%	Tidak Tuntas
21	Robiyanti	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
22	Salwah Sir	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
23	Santri Saulia	0	20	0	0	0	20	20%	Tidak Tuntas
24	Srihartati	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
25	Sriharyati	20	0	20	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
26	Tri Utami	20	-	20	0	-	40	40%	Tidak Tuntas
27	Umrolania Hsb	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
28	Wahyu Alamsah	20	0	0	0	20	40	40%	Tidak Tuntas
29	Wiwin	20	0	20	20	-	60	60%	Tidak Tuntas
30	Wildani	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
31	Yuni	20	0	20	0	0	40	40%	Tidak Tuntas
32	Yunita Sari	20	0	20	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Siswa							1.780		
Rata – rata kelas							55,625		
Persentase ketuntasan belajar siswa							25%		

**LAMPIRAN 2**

**KETUNTASAN BELAJAR BERDASARKAN PERSENTASE PENCAPAIAN TES  
HASIL BELAJAR SIKLUS I PERTEMUAN KEDUA**

NO	Nama Siswa	Skor Nomor Soal					Total	%	Keterangan
		1	2	3	4	5			
1	Abu Sofyan	20	20	0	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
2	Agus Irawan	20	20	-	20	-	60	60%	Tidak Tuntas
3	Ami	20	20	0	0	0	40	40%	Tidak Tuntas
4	Andre	20	20	-	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
5	Anggun Riani	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
6	Daut	20	0	20	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
7	Elsa	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
8	Hamzah	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
9	Irfan Hasibuan	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
10	Jainal	20	0	0	0	0	20	20%	Tidak Tuntas
11	Junet	20	20	0	0	0	40	40%	Tidak Tuntas
12	Koir	20	0	0	20	20	60	60%	Tidak Tuntas
13	Masita Hrp	20	20	0	0	0	40	40%	Tidak Tuntas
14	Novida Sir	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
15	Nuriafika	20	20	20	20	-	80	80%	Tuntas
16	Nuriansa	20	20	0	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
17	Peri Wahyudi	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
18	Putra	20	20	-	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
19	Rido	20	20	-	0	0	60	60%	Tidak Tuntas
20	Robiatul Hajar	20	0	0	20	0	40	40%	Tidak Tuntas
21	Robiyanti	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
22	Salwah Sir	20	20	0	20	20	80	80%	Tuntas
23	Santri Saulia	20	0	20	0	0	40	40%	Tidak Tuntas
24	Srihartati	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
25	Sriharyati	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
26	Tri Utami	20	0	0	0	0	20	20%	Tidak Tuntas
27	Umrolania Hsb	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
28	Wahyu Alamsah	20	0	0	0	0	20	20%	Tidak Tuntas
29	Wiwin	20	20	0	0	0	40	40%	Tidak Tuntas
30	Wildani	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
31	Yuni	20	0	0	20	20	60	60%	Tidak Tuntas
32	Yunita Sari	20	0	0	20	0	40	40%	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Siswa							1.860		
Rata – rata kelas							58,125		
Persentase ketuntasan belajar siswa							40,625%		

## LAMPIRAN 3

**KETUNTASAN BELAJAR BERDASARKAN PERSENTASE PENCAPAIAN TES  
HASIL BELAJAR SIKLUS II PERTEMUAN PERTAMA**

NO	Nama Siswa	Skor Nomor Soal					Total	%	Keterangan
		1	2	3	4	5			
1	Abu Sofyan	20	20	0	20	20	80	80%	Tuntas
2	Agus Irawan	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
3	Ami	20	20	0	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
4	Andre	20	20	20	0	0	60	60%	Tidak Tuntas
5	Anggun Riani	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
6	Daut	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
7	Elsa	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
8	Hamzah	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
9	Irfan Hasibuan	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
10	Jainal	20	20	0	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
11	Junet	20	20	0	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
12	Koir	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
13	Masita Hrp	20	20	0	20	20	80	80%	Tuntas
14	Novida Sir	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
15	Nuriafika	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
16	Nuriansa	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
17	Peri Wahyudi	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
18	Putra	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
19	Rido	20	20	20	0	0	60	60%	Tidak Tuntas
20	Robiatul Hajar	20	0	0	20	0	40	40%	Tidak Tuntas
21	Robiyanti	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
22	Salwah Sir	20	20	0	20	20	80	80%	Tuntas
23	Santri Saulia	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
24	Srihartati	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
25	Sriharyati	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
26	Tri Utami	20	0	0	0	0	20	20%	Tidak Tuntas
27	Umrolania Hsb	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
28	Wahyu Alamsah	20	0	0	0	0	20	20%	Tidak Tuntas
29	Wiwin	20	20	0	0	0	40	40%	Tidak Tuntas
30	Wildani	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
31	Yuni	20	0	20	20	20	80	80%	Tuntas
32	Yunita Sari	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Siswa							2.320		
Rata – rata kelas							72,5		
Persentase ketuntasan belajar siswa							71,875%		

## LAMPIRAN 4

**KETUNTASAN BELAJAR BERDASARKAN PERSENTASE PENCAPAIAN TES  
HASIL BELAJAR SIKLUS II PERTEMUAN KEDUA**

NO	Nama Siswa	Skor Nomor Soal					Total	%	Keterangan
		1	2	3	4	5			
1	Abu Sofyan	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
2	Agus Irawan	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
3	Ami	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
4	Andre	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
5	Anggun Riani	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
6	Daut	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
7	Elsa	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
8	Hamzah	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
9	Irfan Hasibuan	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
10	Jainal	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
11	Junet	20	20	0	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
12	Koir	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
13	Masita Hrp	20	20	0	20	20	80	80%	Tuntas
14	Novida Sir	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
15	Nuriafika	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
16	Nuriansa	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
17	Peri Wahyudi	20	20	20	20	20	100	80%	Tuntas
18	Putra	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
19	Rido	20	20	20	0	0	60	60%	Tidak Tuntas
20	Robiatul Hajar	20	-	20	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
21	Robiyanti	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
22	Salwah Sir	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
23	Santri Saulia	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
24	Srihartati	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
25	Sriharyati	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
26	Tri Utami	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
27	Umrolania Hsb	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
28	Wahyu Alamsah	20	20	20	20	0	80	80%	Tuntas
29	Wiwin	20	20	0	20	0	60	60%	Tidak Tuntas
30	Wildani	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
31	Yuni	20	20	20	0	20	80	80%	Tuntas
32	Yunita Sari	20	20	20	20	20	100	100%	Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Siswa							2.820		
Rata – rata kelas							87,5		
Persentase ketuntasan belajar siswa							88,125%		

## SOAL

1. Panjang sebuah persegi panjang 13 cm lebihnya dari lebar. Apabila keliling persegi panjang itu 74 cm, hitunglah panjang dan lebarnya!
2. Sebuah pertunjukan di hadiri 480 orang. Kelas A harga karcisnya Rp 600,00, sedang harga karcis kelas B adalah Rp 400, 00. Hasil penjualan karcis seluruhnya Rp 253. 000, 00. Jika semua karcis terjual habis dan kursi penuh, hitunglah banyaknya kursi kelas A dan kelas B.!
3. Persaman sebuah garis lurus  $Y = mx + c$ . Apabila titik (2,2) dan ( 3,6) terletak pada garis  $Y = mx + c$ , hitunglah nilai m dan c serta tentukan persamaan garis lurusnya!
4. Dengan metode eliminasi, tentukan himpunan penyelesaian dari sistem persamaan berikut!  
$$3x + 2y = 4$$
$$4x - y = -13$$
5. Tentukan himpunan penyelesaian sistem persamaan  $x + y = 5$  dan  $2x - y = 4$  dengan metode grafik!

## SOAL HASIL BELAJAR

1. Budi membeli 5 buku tulis dan 3 buku gambar seharga Rp: 10.750,00. Ali membeli 7 buku tulis dan 5 buku gambar yang sama dengan yang di beli oleh Budi dengan Rp: 16.250,00. berapakah harga satu buku tulis dan 1 buku.!
2. harga 3 buku dan 3 pensil adalah Rp: 4.000 sedangkan 5 buku dan 3 pensil adalah Rp: 6500 berapakah harga 1 buku dan sebuah pensil.!
3. Tentukan himpunan penyelesaian sistem persamaan!  
 $x + 3y = 10$  dan  $4x + 2y = 5$  dengan metode substitusi.
4. Dengan metode substitusi, tentukan himpunan penyelesaian dari sistem persamaan berikut!  
 $3x + 2y = 4$   
 $4x - y = -13$
5. Tentukan himpunan penyelesaian sistem persamaan  $x + y = 5$  dan  $2x - y = 4$  dengan metode eliminasi!



DEPARTEMEN AGAMA  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
PADANGSIDIMPUAN

Sekretariat: Jl. Imam Bonjol Km. 4,5 Sihitang Telp. 0634-22080 Padangsidimpuan 22733

Nomor : Sti. 14/UBS/ /2011  
Lampir : - - - - -  
Hal : Pembimbing Skripsi

Padangsidimpuan, 21 Oktober 2011  
Kepada  
Yth. 1. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si  
2. Bapak Ahmad Nizar, S.Si., M.Pd  
Di -  
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa berdasarkan hasil sidang Tim Pengkajian Kelayakan Judul Skripsi, telah ditetapkan judul skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini sebagai berikut.

Nama/NIM : WARIDAH / 07.3300081  
Jurusan/ Prog. Studi : TARBIYAH/TADRIS MATEMATIKA-2  
Judul Skripsi : Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Kelas VIII SMP N.1 Panyabungan Barat

Seiring dengan hal tersebut kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian penulisan skripsi mahasiswa dimaksud.

Demikian kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya yang baik dari Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

KEPALA UNIT BINA SKRIPSI

Dr. Agus Saiful Lubis, M.Ag  
NIP. 19630821 199303 1 003

KETUA JURUSAN TARBIYAH

Hj. Zuhriyana, S.Ag, M.Pd  
NIP. 19720720 199703 2 003

KETUA PRODI TADRIS MATEMATIKA

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

PERNYATAAN KESEDIAAN SEBAGAI PEMBIMBING

BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA  
PEMBIMBING I

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

BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA  
PEMBIMBING II

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



KEMENTERIAN AGAMA  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
PADANGSIDIMPUAN

Alamat : Jl.Imam Bonjol Km 4,5 Sihitang Telp (0634) 22080 Padangsidimpuan 22733  
website:<http://stainps.ac.id>

Padangsidimpuan, 13 Pebruari 2012

Nomor :Sti.14/I.B4/PP.00.9/269/2012

Lamp. : -

Hal : **Mohon Bantuan Informasi  
Penyelesaian Skripsi.**

Kepada Yth,  
Kepala SMP Negeri 1  
di-

Panyabungan Barat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

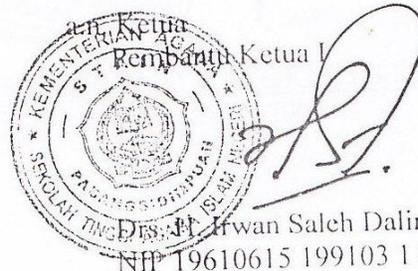
Dengan hormat, Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN)  
Padangsidimpuan menerangkan bahwa :

Nama : Waridain  
Nomor Induk Mahasiswa : 07. 330 0081  
Jurusan/Prog.Studi : Tarbiyah/TMM  
Alamat : Sabajior Panyabungan

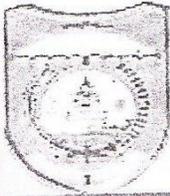
adalah benar Mahasiswa STAIN Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi  
dengan Judul "**Meningkatkan Kreatifitas Belajar Matematika Siswa Melalui Model  
Pembelajaran Quantum Teaching Pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear  
Dua Variabel Kelas VIII SMP N.1 Panyabungan Barat**".

Sehubungan dengan itu, dimohon bantuan Bapak untuk memberikan data dan  
informasi sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.



Des. Irwan Saleh Dalimunthe, MA<sup>2</sup>  
NIP 19610615 199103 1 004



PEMERINTAH KABUPATEN MANDAILING NATAL  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMP NEGERI 1 PANYABUNGAN BARAT**  
LONGAT, KECAMATAN PANYABUNGAN BARAT- KODE POS 22978

Nomor : 422/42/SMPN.1/2012  
Lampiran : Penting  
Prihal : Penyusunan Skiripsi

Kepada Yth :  
Ketua Jurusan Tarbiyah  
Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri  
Padang Sidempuan  
di-  
Padangsidempuan

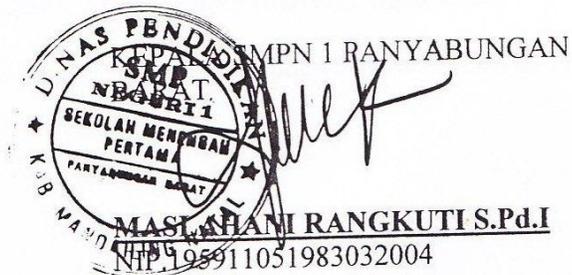
Assalamu alaikum Wr.Wb.

Dengan hormat, sesuai dengan maksud Surat saudara Nomor :  
Sti.14.I.B4/PP.00.9/269/2012 tanggal 13 Pebruari 2012 maka dengan ini  
dinyatakan bahwa :

Nama : **WARIDAH**  
Tempat,Tgl.Lahir : Sabajior, 29 Agustus 1988  
N I M : 07330 0081  
Jurusan/semester : Tarbiyah/X  
Alamat : Sabajior Kecamatan Panyabungan Barat  
Kabupaten Mandailing Natal

Telah melaksanakan penelitian mengumpulkan data untuk menyusun  
Skiripsi dengan judul "**Meningkatkan Kreatifitas Belajar Matematika Siswa  
melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching pada Pokok Bahasan Sistem  
Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIIISMP N.1 Panyabungan Barat  
Kabupaten Mandailing Natal**".

Demikian kami sampaikan untuk dapat maklum dan digunakan seperlunya.



## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **A. IDENTITAS PRIBADI**

1. Nama : Waridah
2. NIM : 07 330 0081
3. Tempat/Tgl Lahir : Sabajior, 29 Agustus 1988
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Status : Belum Kawin
6. Pekerjaan : Mahasiswi
7. Agama : Islam
8. Alamat : Sabajior, Kec. Panyabungan Barat

### **B. ORANG TUA**

1. Nama Ayah : Miswar
2. Nama Ibu : Lokot Rahma

### **C. PENDIDIKAN**

1. Tahun 2001, tamat SD Negeri (SDN) No. 142612
2. Tahun 2004, tamat Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Panyabungan
3. Tahun 2007, tamat Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Panyabungan
4. Tahun 2007, mahasiswa STAIN Padangsidimpuan Jurusan Tarbiyah Program Studi Tadris Matematika