

## PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR MATEMATIKA DENGAN STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI KELAS IV SD NEGERI 064989 MEDAN

<sup>1</sup>Azizah Yusra Amaliyah Harahap, <sup>2</sup>Rhodhiatur Rahmah, <sup>3</sup>Hadi Widodo, <sup>4</sup>Sindi Ramadhani

<sup>1234</sup>Program Studi PGSD dan Pendidikan Matematika, STKIP Amal Bakti, Sumatera Utara, Indonesia.

Email Korespondensi: [ayusraharahap@gmail.com](mailto:ayusraharahap@gmail.com)

### Histori Artikel

### Abstrak

Diterima: Januari 2021  
Direvisi: Januari 2021  
Dipublikasi: Februari 2021

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas dalam belajar matematika siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran inkuiri. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 064989 Medan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara rata-rata peningkatan kreativitas belajar matematika bagi siswa yang diajar dengan model pembelajaran inkuiri dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil siklus I diperoleh 14 dari 26 siswa kategori cukup dengan rata-rata 53.85%. Hasil siklus II terdapat peningkatan kreativitas matematika siswa sebesar 26.92% dari 26 siswa yang mengikuti tes. Sebanyak 21 siswa berada dalam kategori cukup dengan rata-rata 80.77%.

**Kata Kunci:** *Kreativitas, Matematika, Inkuiri.*

### Article History

### Abstract

Received: January 2021  
Revised: January 2021  
Published: February 2021

**[Increasing Mathematics Learning Creativity With Inquiry Learning Strategy For Class IV SD Negeri 064989 Medan]** This study aims to determine the increase in creativity in learning mathematics of students who are taught with inquiry learning strategies. This research was conducted at SD Negeri 064989 Medan. This type of research is classroom action research (CAR). Data collection techniques using tests and observations. The results showed that there was a significant increase in the average increase in creativity in learning mathematics for students who were taught using the inquiry learning model compared to the conventional learning model. Based on the results of the first cycle, 14 out of 26 students were in the sufficient category with an average of 53.85%. The results of the second cycle showed an increase in students' mathematical creativity by 26.92% of the 26 students who took the test. A total of 21 students were in the sufficient category with an average of 80.77%.

**Keywords:** *Creativity, Mathematics, Inquiry.*

### How to Cite this Article?

Harahap, A.Y.A, Rahmah, R, Widodo, H, Ramadhani, S. (2021). Peningkatan Kreativitas Belajar Matematika Dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri Kelas IV SD Negeri 064989 Medan. *Lentera Pendidikan Indonesia* 2(1), 8-20.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk kehidupan seseorang terlebih untuk menentukan masa depan. Pendidikan merupakan peran terpenting untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas Sumber Daya Manusia. Pendidikan merupakan suatu proses pengembangan kemampuan dan perilakumanusia secara keseluruhan. Poerwadarminta (Hasan Basri, 2013) menyatakan bahwa pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Seluruh kegiatan pendidikan, yakni bimbingan, pengajaran, dan latihan diarahkan untuk mencapai tujuan

pendidikan. Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakan kegiatan pendidikan. Selanjutnya menurut (Munandar, 2014) tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat.

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan tersebut adalah dengan cara memperbaiki proses belajar disekolah. Belajar mengajar pada dasarnya adalah interaksi antara siswa dan guru dalam situasi pendidikan, karena dalam proses belajar mengajar sering kali dijumpai hal-hal yang menimbulkan kesulitan belajar mengajar pada siswa terutama pada pelajaran matematika.

Mata pelajaran matematika merupakan ilmu dasar yang menjadi tolak ukur bagi perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika dapat memberikan kemampuan untuk berpikir logis dalam memecahkan masalah. Memberi keterampilan tinggi dalam berpikir kritis, sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah. Hal itu adalah modal utama dalam penguasaan ilmu pengetahuan teknologi untuk menghadapi persaingan global.

Dari penerapan di atas, jelas bahwa matematika memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Dalam praktek pembelajaran matematika dianggap sebagai suatu pelajaran yang sulit. Pelajaran yang tidak menyenangkan, bahkan tidak sedikit siswa yang bersikap acuh terhadap pelajaran matematika. Selain itu bias juga disebabkan oleh cara mengajar guru yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa.

Proses pembelajaran matematika umumnya masih secara biasa seperti ceramah. Artinya pembelajaran yang sering digunakan adalah pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher centered). Peran guru pada pembelajaran biasa guru masih mendominasi, akibatnya siswa tidak berkembang, siswa hanya akan belajar jika ada perintah oleh guru, menyelesaikan soal-soal jika ditunjuk guru. Untuk mengubah paradigm pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher centered) menuju pembelajaran yang lebih bermakna yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered). Pembelajaran yang berpusat pada siswa memberikan peluang pada siswa untuk menumbuh kembangkan motivasi, kreativitas, kemampuan spasial dan melatih kemampuan berpikir kritis, siswa dilatih memecahkan permasalahan dalam realita kehidupan (Sari. D. P dan and Amran, 2020)

Menurut Munandar (Ali, 2015) menyatakan bahwa "kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan". Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah dengan melaksanakan strategi pembelajaran yang lebih cocok untuk diterapkan guru. Strategi pembelajaran yang sebaiknya diterapkan adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan nilai kreativitasnya, Menurut Haji (Syahrina Anisa Pulungan, 2020) pendekatan pembelajaran matematika yang digunakan guru cenderung dilakukan dengan cara: (1) guru menjelaskan pengertian konsep dalam matematika; (2) memberikan dan membahas contoh soal dari konsep tersebut; (3) menyampaikan dan membahas soal-soal aplikasi dari konsep; (4) membuat rangkuman; (5) memberikan pekerjaan rumah.

Menurut (Mahmud, 2020) guru harus menyajikan bahan pelajaran dengan menarik, sehingga siswa yang lamban termotivasi dan serius dalam mengikutinya, di sini guru perlu menguasai teknik pengajaran untuk setiap materi tertentu yang di ajarkan. Sehingga menjadi salah satu alternatif yang ditempuh oleh guru dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa yaitu dengan strategi pembelajaran inkuiri.

Menurut W Gulo (Azizah Yusra Amaliyah Harahap, 2020) Strategi pembelajaran inkuiri berartirangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analisis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

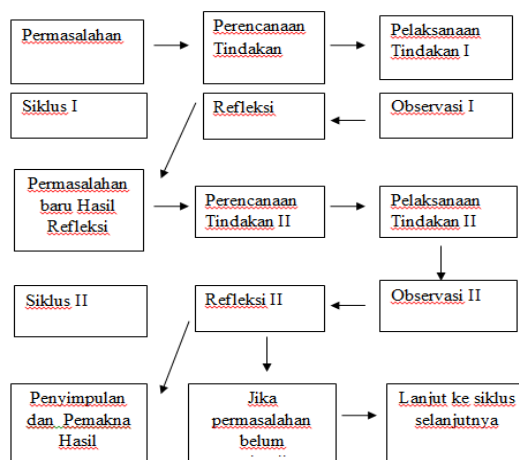
Dalam penerapan strategi pembelajaran inkuiri diharapkan dapat berusaha mencari solusi yang sudah disiapkan sesuai hasil yang di inginkan. Dengan demikian siswa belajar matematika juga bias lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, proses

pembelajaran disekolah dengan penerapan strategi pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Melalui strategi pembelajaran inkuiri ini diharapkan dapat melatih siswa untuk menumbuhkan kemampuan berpikir mandiri dan siswa di latih untuk memiliki kemampuan yang lebih baik dalam komunikasi, dan suasana belajar terasa lebih efektif, kerja kelompok dalam strategi ini dapat membangkitkan semangat siswa untuk memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat dan berbagi informasi dengan teman lainnya dalam membahas materi.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 064989 Medan Amplas. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklus memiliki 4 tahap, yakni: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. keempat tahap tersebut dirancang dengan design sebagai berikut:



Gambar. 1. Desain perencanaan penelitian tindakan kelas

Teknik pengumpulan data berupa tes dan observasi. Alat pengumpulan data berupa lembar tes dan lembar observasi. Sebelum tes digunakan, terlebih dahulu diadakan uji normalitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukara soal. Teknik analisis data menggunakan rumus sederhana  $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$ . Berdasarkan rumus tersebut maka nilai rata-rata dapat diklasifikasikan sesuai tabel berikut.

Tabel 1. Pedoman Pengklasifikasian Nilai

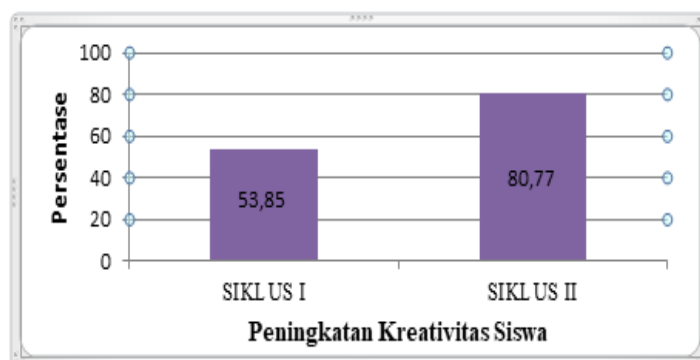
No	Klasifikasi nilai	Pematokan nilai
1	Sangat baik	90-100
2	Baik	80-89
3	Cukup	70-79
4	Rendah	55-69
5	Sangat Rendah	0-54

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila memenuhi syarat sebagai berikut: Terdapat 80% jumlah siswa yang memiliki tingkat kreativitas matematika siswa minimal “cukup” dari jumlah siswa yang mengikuti tes memenuhi criteria minimal “cukup”.

**PEMBAHASAN**

Hasil tes kreativitas matematika siswa pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata 53.85% dimana hanya ada 14 siswa dari 26 siswa dengan kategori cukup. Dengan hasil tersebut maka penelitian disiklus I belum berhasil berdasarkan indicator keberhasilan yakni

80%. Dengan demikian penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan tahapan yang sama dengan siklus I. Hasil tes kreativitas siklus II menunjukkan jumlah siswa yang memperoleh kategori minimal cukup sebanyak 21 orang siswa dari 26 siswa yang mengikuti tes atau tingkat kreativitas matematika siswa secara klasikal adalah 80,77%. Tingkat kreativitas matematika siswa yang direncanakan yaitu minimal 80% telah terpenuhi. Maka penelitian ini berhenti pada siklus II. Hasil tes dari penelitian siklus I ke siklus II dapat dilihat dari gambar diagram berikut:



Gambar 2. Peningkatan kreativitas siswa dari siklus I ke siklus II

Berdasarkan gambar diagram tersebut peningkatan hasil tes kreativitas siswa dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan sebesar 26,92%.

## SIMPULAN

Penggunaan strategi pembelajaran Inkuiri dapat meningkatkan kreativitas matematika siswa, hal ini diungkapkan pada analisis data pada siklus I diperoleh gambaran persentase banyak siswa yang memiliki tingkat kreativitas matematika siswa minimal cukup 14 siswa atau 53,85% dari 26 siswa yang mengikuti tes. Pada siklus II diperoleh gambaran persentase banyak siswa yang memiliki tingkat kreativitas minimal cukup 21 siswa atau 80,77%. Berdasarkan hasil siklus I dan siklus II terdapat peningkatan kreativitas 26,92% dari 26 siswa yang mengikuti tes. Selain meningkatkan kreativitas matematika siswa juga dapat meningkatkan aktivitas siswa yang tidak menjadi topik utama dalam penelitian ini.

## REKOMENDASI

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan, maka diberikan beberapa saran atau rekomendasi yang kiranya dapat bermanfaat untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 064989 Medan Amplas. Dalam kegiatan belajar mengajar guru diharapkan menjadikan strategi pembelajaran inkuiri sebagai salah satu strategi pembelajaran alternatif dalam mata pelajaran matematika untuk meningkatkan kreativitas matematika siswa. Penerapan strategi pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan kreativitas matematika siswa kelas IV SD Negeri 064989 Medan Amplas. Temuan peneliti, analisis data, perangkat pembelajaran, maupun instrumen yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa pada jenjang yang berbeda ataupun mata pelajaran yang berbeda dengan penelitian ini. Karena kegiatan ini dapat dilakukan secara bermanfaat khususnya bagi guru dan siswa, maka diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam pembelajaran matematika maupun pembelajaran lain.

## REFERENSI

- Ali, M. dan A. M. (2015) *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azizah Yusra Amaliyah Harahap, A. P. (2020) 'MENINGKATKAN KREATIVITAS MATEMATIKA SISWA DENGAN STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI', *Jurnal Tematik*, 10(3), pp. 151–159.
- Hasan Basri (2013) *Landasan Pendidikan*,. Bandung: Pustaka Setia.

- Mahmud, R. (2020) 'Analisis Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa Sebelum Menggunakan Modul Dengan yang Sesudah Menggunakan Modul Pokok Bahasan Integral Pada Siswa Kelas XII SMA Swasta Teladan Binjai Tahun Pembelajaran 2007/2008', 9(1), pp. 54–67.
- Munandar, U. (2014) *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sari, D. P dan and Amran (2020) 'Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Keyakinan Diri (Self-Efficacy) Siswa', *Al - Irsyad: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 10(2), pp. 213–222.
- Syahrina Anisa Pulungan, I. N. A. (2020) 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Melalui Pendekatan RME Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah', *Jurnal Tematik*, 10(1), pp. 142–150.
- Asra dan Sumiati. 2013. *Metode Pembelajaran*, Bandung : Wacana Prima.
- Daryanto. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamzah.B Uno. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, Jakarta: Bumi Aksara
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.