JURNAL

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER WITH MIND MAPPING* UNTUK MENYELESAIKAN MASALAH ALJABAR DITINJAU DARI KREATIVITAS BELAJAR MATEMATIKA SISWA

The Implementation of

Giving Question and Getting Answer with Mind Mapping Method

To Solve Algebra Problems by Student's Learning Creativity

Oleh:

ANI ISMA AYUNINGTIYAS

12.1.01.05.0038

Dibimbing oleh :

1. **Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si.**
2. **Feny Rita Fiantika, M.Pd.**

PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Ani Isma Ayuningtiyas
NPM	: 12.1.01.05.0038
Telepon/HP	: 085815388276
Alamat Surel (Email)	: Isma.Ani@yahoo.com
Judul Artikel	: Penerapan Metode Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer with Mind Mapping* Untuk Menyelesaikan Masalah Aljabar Ditinjau dari Kreativitas Belajar Matematika Siswa.
Fakultas – Program Studi	: FKIP-Pendidikan Matematika
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa:

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiatisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 18 Januari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis
Aprilia Dwi H., S.Pd., M.Si. NIDN. 0721048402	Feny Rita Fiantika, M.Pd. NIDN. 0710057801	Ani Isma Ayuningtiyas NPM. 12.1.01.05.0038

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *GIVING QUESTION AND GETTING ANSWER WITH MIND MAPPING* UNTUK MENYELESAIKAN MASALAH ALJABAR DITINJAU DARI KREATIVITAS BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Ani Isma Ayuningtiyas
12.1.01.05.0038
FKIP - pendidikan matematika
Isma.Ani@yahoo.com
Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si dan Feny Rita Fiantika, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa metode pembelajaran matematika yang masih didominasi oleh guru belum bisa mengasah kreativitas belajar matematika siswa, siswa sering lupa dengan apa yang diajarkan, siswa kurang bisa merencanakan penyelesaian masalah yang tepat, catatan siswa monoton karena meniru catatan guru, siswa sulit membedakan antara konstanta dan koefisien, siswa kurang faham dengan suku sejenis. Permasalahan peneliti ini adalah (1) Bagaimanakah kemampuan guru dalam menerapkan metode *Giving Question and Getting Answer with Mind Mapping* ? (2) Bagaimana kemampuan siswa yang mempunyai kreativitas belajar matematika tinggi dalam menyelesaikan masalah aljabar ? (3) Bagaimana kemampuan siswa yang mempunyai kreativitas belajar matematika sedang dalam menyelesaikan masalah aljabar ? (4) Bagaimana kemampuan siswa yang mempunyai kreativitas belajar matematika rendah dalam menyelesaikan masalah aljabar ?. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan subyek penelitian siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kediri. Penelitian dilakasanakan dalam 3 pertemuan. Menggunkan instrumen berupa RPP, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, pedoman wawancara, dan tes soal kreativitas belajar siswa. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Metode pembelajaran *Giving Question And Getting Answer With Mind Mapping* dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru dalam kegiatan mengajar. (2) Siswa yang mempunyai kreativitas belajar matematika tinggi dapat memenuhi 6 indikator kreativitas belajar matematika dalam menyelesaikan masalah aljabar (3) Siswa yang mempunyai kreativitas belajar matematika sedang hanya mampu memenuhi 4 indikator kreativitas belajar matematika dalam menyelesaikan masalah aljabar (4) Siswa dengan kreativitas belajar matematika rendah belum mampu memenuhi 7 indikator kreativitas belajar matematika dalam menyelesaikan masalah aljabar.

Kata Kunci: metode pembelajaran *Giving Question and Getting Answer with Mind Mapping*, masalah aljabar, kreativitas belajar matematika.

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara (Munandar, 2009:6). Pendidikan membantu manusia dalam pengembangan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi segala perubahan yang terjadi.

Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuanya secara optimal. Seperti yang tercantum pada Undang-undang No. 20 tahun 2003 Pendidikan berfungsi mengembang-kan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (UU RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 3)

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dewasa ini, tidak lepas dari peranan matematika. Matematika bukan hanya untuk keperluan kalkulasi, tetapi lebih dari itu matematika telah banyak digunakan untuk pengembangan berbagai ilmu pengetahuan. Matematika sebagai salah satu ilmu dasar, baik aspek terapannya maupun aspek penalarannya, mempunyai peranan yang penting dalam upaya penguasaan ilmu dan teknologi.

Matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol (Hudojo,1990:4). Belajar matematika yang terputus-putus akan menggangu terjadinya proses belajar. Proses belajar matematika akan terjadi dengan lancar bila dilakukansecara kontinyu. Dalam proses belajar matematika terjadi juga proses berfikir.

Seorang dikatakan berfikir apabila orang itu melakukan kegiatan mental dan orang yang belajar matematika pasti melakukan kegiatan mental (Hudojo, 1990:5). Dalam berfikir terjadi proses penyusunan hubungan hugungan antar bagian-bagian informasi yang telah direkam dalam pikiran sebagai pengertian-pengertian dari pengertian-pengertian tersebut timbulah pendapat yang pada akhirnya di tarik kesimpulan. kempuan berfikir seseorang itu dipengaruhi oleh kreativitasnya (dalam Hudojo, 1990:5). Dengan demikian dibutuhkan kreativitas untuk belajar matematika.

Disinilah guru berperan penting menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menghasilkan peserta didik yang kreatif. Proses pembelajaran tersusun atas sejumlah komponen atau unsur yang saling berkaitan satu dengan lainnya. Interaksi antara guru dan peserta didik pada saat proses belajar mengajar memegang peran penting dalam mencapai tujuan yang diinginkan.Tingkat keberhasilan guru dalam mengajar dilihat dari keberhasilan peserta didiknya sedangkan Kualitas pembelajaran dilihat kreativitas yang dapat dilakukan oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran (dalam Sani, 2013:5)

Dari hasil pengamatan pengajaran matematika di LBB HIDAYAH EDUCATION Pucanglaban Tulungagung peneliti mendapatkan mayoritas siswa kurang kreatif dalam belajar khususnya pada mata pelajaran matematika, hal ini dikarenakan sekolah yang mereka tempati masih menggunakan metode ceramah yang lebih pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang di berikan. Hal ini berakibat pada rendahnnya kreativitas belajar matematika siswa. Selain itu siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan menerapkannya pada soal tanpa tahu asal-muasalnya. siswa bekerja dan berpikir menurut apa yang disampaikan oleh guru sehingga kreativitas belajar matematika siswa tidak berkembang . Faktor lain yang mempengaruhi kuragnya kreativitas belajar matematika siswa antara lain: 1) siswa tidak paham dengan apa yang di pelajari, 2) siswa juga kurang mampu menuliskan apa yang diketahui, ditanyakan dan menentukan rumus yang tepat untuk menyelesaikan masalah, 3) catatan siswa yang monoton tidak rapi dan terkadang tidak pada tempatnya sehingga membuat siswa kurang memahai materi, 4) siswa mudah lupa dengan apa yang dipelajari sebelumnya salah satu contoh adalah siswa sulit membedakan konstanta dan koevisien, siswa juga belum begitu memahami mengenai suku sejenis sehingga siswa kurang tepat dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru.

Salah satu upaya untuk mengatasi kurangnya kreativitas belajar matematika siswa adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kreativitas belajar matematika siswa salah satunya adalah dengan metode pembelajaran *Giving Question And Getting Answer With Mind Mapping.* Metode *Giving Question And Getting*

Answer merupakan metode pembelajaran yang digunakan untuk merangsang kreativitas siswa dalam menjawab dan membuat soal sedangkan metode *Mind Mapping* merupakan metode pembelajaran yang digunakan untuk mengasah kreativitas siswa dalam membuat catatan. Dimana inti sari dari suatu materi disajikan dalam bentuk yang menarik serta mudah dipahami. Keduanya dipadukan dalam satu metode yaitu *Giving Question And Getting Answer With Mind Mapping* merupakan suatu cara penyajian pelajaran dengan cara siswa berkreativitas membuat soal matematika dan menyelesaikan soal yang telah dibuat oleh temannya dengan sebaik-baiknya. Dalam metode *Giving Question And Getting Answer With Mind Mapping* siswa juga dilatih untuk membuat catatan yang rapi menarik dan mudah dipahami sehingga materi dapat benar benar diterima oleh siswa.

Dalam Metode pembelajaran *Giving Question And Getting Answer With Mind Mapping* siswa diharapkan mampu mengembangkan kreativitas belajar matematikanya.

Berdasarkan uraian diatas tentang permasalahan dalam pembelajaran matematika, penulis mengambil judul "**Penerapan Metode Pembelajaran *Giving Question And Getting Answer With Mind Mapping* untuk Menyelesaikan Masalah Aljabar Ditinjau dari Kreativitas Belajar Matematika Siswa".**

II. METODE

Pada penelitian ini ingin mengetahui kreativitas belajar matematika siswa dalam menyelesaikan masalah aljabar kelas VIII SMPN 3 Kota Kediri.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yaitu jenis penelitian yang berusaha menggambarkan suatu permasalahan dengan kondisi objek yang alamiah sehingga menghasilkan data deskriptif berupa kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Dalam penelitian deskriptif data yang di kumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka (Moleong, 2012 : 11).

Instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Soal kreativitas belajar matematika
   a. Soal pre tes untuk mengetahui kemampuan awal kreativitas belajar matematika siswa. dari

hasil pengerjaan soal tersebut nantinya akan dipergunakan untuk membagi siswa menjadi 3 kelompok yaitu:

1) siswa kreativitas belajar matematika tinggi
2) siswa kreativitas belajar matematika sedang.
3) siswa kreativitas belajar matematika rendah.

dari tiga kelompok tersebut akan di pilih 3 sempel yaitu 1 anak dengan urutan tertinggi pada masing-masing kelompok kreativitas belajar matematika.

a. soal post tes untuk menganalisis kreativitas belajar matematika siswa pada masing – masing tingkatan kreativitas belajar matematika.

2. RPP

RPP berisi rangkaian kegiatan yang akan di gunakan guru dalam proses pembelajaran. RPP bertujuan untuk merencanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan ketentuan dalam silabus. Dalam RPP semua akan terinci baik waktu dan kegiatan yang akan dilakukan dalam setiap pertemuan. Dalam penelitian ini peneliti melakukan tiga kali pertemuan.

a. Pertemuan pertama

Siswa diberikan pre tes terlebih dahulu kemudian metode pembelajaran diterapkan.

b. Pertemuan kedua

Menerapkan metode pembelajaran.

c. Pertemuan ketiga

Menerapkan metode pembelajaran kemudian siswa di beri post tes.

3. Lembar observasi

Lembar observasi adalah lembar kerja yang berfungsi untuk mengobservasi dan mengukur tingkat keberhasilan dalam tujuan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Disini peneliti menggunakan lembar observasi guru dan lembar observasi siswa

4. Lembar wawancara.

Lembar wawancara adalah lembar yang berfungsi sebagai pedoman pengumpulan data atau informasi dari “informan” dan atau “responden” untuk mencapai tujuan penelitian yang hendak di capai. Pada penelitian ini lembar wawancara digunakan sebagai pedoman wawancara dengan subyek penelitian , sehingga proses

wawancara dapat terstruktur dengan baik dan mendapatkan informasi sesuai dengan tujuan penelitian.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. HASIL PENELITIAN

Penelitian dilakukan selama 3 pertemuan yaitu tanggal 26-28 juli 2016 pada kelas VIII G SMPN 3 Kediri berikut adalah hasilnya:

1. **Hasil pengerjaan soal pre tes.**

Tabel 3.1 nilai pos tes siswa kelas VIII G

Nomor	Nama	Nilai	Nomor	Nama	Nilai
1	AR	51	18	MA	34
2	AK	22	19	MI	67
3	AD	27	20	ND	65
4	AP	30	21	NP	32
5	AS	42	22	RP	23
7	DM	44	23	RF	30
8	DN	70	24	RW	32
9	DA	35	25	RZ	30
10	GK	40	26	RK	30
11	GD	22	27	SK	35
12	IM	49	28	SR	27
13	JA	39	29	SA	22
14	KA	30	30	VN	37
15	KP	34	31	WA	23
16	LE	34	32	YA	23
17	LN	23	33	ZA	30

dari soal pre tes pada tabel **3.1** di atas didapatkan pedoman konversi penilaian acuan normal untuk menentukan sempel sebagai berikut :

Tabel 3.2 Pedoman Konversi Penilaian Acuan Normal

Nilai	Keterangan
48,07 – 70,00	Kreativitas belajar matematika tinggi
24,00 – 47,00	Kreativitas belajar matematika sedang
22,00 - 23,00	Kreativitas belajar matematika rendah

Dari pedoman konversi pada tabel **3.2** di dapatkan 3 sempel siswa

Tabel 3.3 Sampel siswa

No	Nama	Nilai	Kriteria
8	DN	70	Kreativitas belajar matematika tinggi.
7	DM	44	Kreativitas belajar matematika sedang.
22	RP	23	Kreativitas belajar matematika rendah.

Peneliti hanya mengambil 3 sempel siswa karena sudah mewakili masing-masing tingkatan kreativitas belajar matematika.

2. Hasil observasi siswa dan guru

Pada observasi guru peneliti di observasi oleh guru kelas VIII G SMPN 3 Kediri.

Tabel 3.4 Hasil onsevasi guru pertemuan 1 sampai 3

Pertemuan	Persentase	Kriteria
1	89,77%	Baik
2	95,00%	Baik
3	94,04%	Baik

Dari tabel **3.4** diatas terlihat bahwa kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran *Giving Question and Getting Answer with Mind Mapping* sudah bagus. Guru mampu dalam melakukan setiap langkah metode pembelajaran dengan baik.

Seanjutnya adalah observasi siswa. Untuk observasi siswa peneliti dibantu oleh 3 orang observer untuk pertemuan 1 dan satu orang observer untuk pertemuan 2 dan 3 . berikut adalah hasil dari observasi siswa.

Tabel 3.5 Hasil onsevasi siswa pertemuan 1 sampai 3

P	Subyek	Persentase	Kriteria
1	Semua	62,24%	Cukup
2	KBMT	91%	Baik
	KBMS	75%	Cukup
	KBMR	76%	Baik
3	KBMT	85%	Baik
	KBMS	85%	Baik
	KBMR	56%	Cukup

Dari ketiga pertemuan diatas terlihat bahwa dengan metode *Giving Question And Getting Answer With Mind Mapping* siswa sedikit demi sedikit sudah berani mengemukakan pendapatnya bertanya tentang hal yang belum dimengerti. Namun jika dilihat dari segi kreatifitas belajarnya siswa yang mempunyai kreativitas belajar matematika tinggi lebih baik dari siswa yang mempunyai kreativitas belajar sedang dan rendah demikian pula siswa yang mempunyai kreativitas belajar sedang lebih baik dari pada siswa yang memepunyai kreativitas belajar rendah dalam proses pembelajaran.

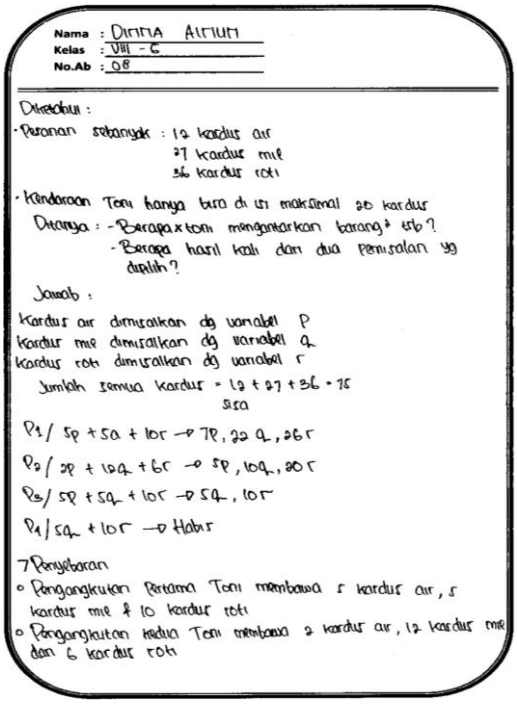
3. Hasil pengerjaan soal post Hasil penelitian selanjutnya adalah dari pengerjaan soal post tes.

   "*1. Toni mendapat pesanan 12 kardus air mineral, 36 kardus roti dan 27 kardus mie instant. Toni ingin segera mengantarkannya tetapi, kendaraan toni hanya dapat di isi maksimal 20 kardus . bantu toni menghitung berapa kali dia akan pulang pergi mengantarkan pesanan – pesananya? Barang apa saja yang dibawa dalam setiap pengangkutan??*

   2. Pilihlah dua pemisalan dari banyaknya pengankutan, lalu kalikan keduanya !!".

   a. Siswa kreativitas belajar matematika tinggi.

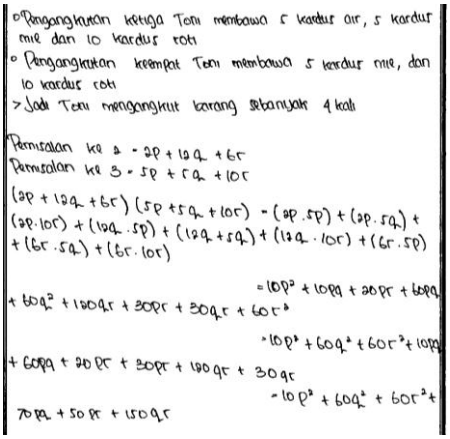
   Berikut adalah naskah pengerjaan soal pos tes siswa.


Nama : DIVITA ALFIUTI
Kelas : VIII - C
No.Ab : 08

Diketahui :
- Pesanan sebanyak : 12 kardus air
27 kardus mie
36 kardus roti
- Kendaraan Toni hanya bisa di isi maksimal 20 kardus
Ditanya : - Berapa x toni mengantarkan barang² tsb?
- Berapa hasil kali dari dua pemisalan yg dipilih?

Jawab :
kardus air dimisalkan dg variabel p
kardus mie dimisalkan dg variabel q
kardus roti dimisalkan dg variabel r
Jumlah semua kardus = 12 + 27 + 36 = 75
sisa
P1 / 5p + 5q + 5r → 7p, 22q, 26r
P2 / 2p + 12q + 6r → 5p, 10q, 20r
P3 / 5p + 5q + 5r → 5q, 5r
P4 / 5q + 5r → Habis
7 Penyebaran
- Pengangkutan Pertama Toni membawa 5 kardus air, 5 kardus mie & 10 kardus roti
- Pengangkutan kedua Toni membawa 2 kardus air, 12 kardus mie dan 6 kardus roti

Gambar 3.1 naskah siswa KBMT


- Pengangkutan ketiga Toni membawa 5 kardus air, 5 kardus mie dan 10 kardus roti
- Pengangkutan keempat Toni membawa 5 kardus mie, dan 10 kardus roti
> Jadi Toni mengangkut barang sebanyak 4 kali

Pemisalan ke 2 = 2p + 12q + 6r
Pemisalan ke 3 = 5p + 5q + 5r
(2p + 12q + 6r) (5p + 5q + 5r) = (2p . 5p) + (2p . 5q) + (2p . 5r) + (12q . 5p) + (12q + 5q) + (12q . 5r) + (6r . 5p) + (6r . 5q) + (6r . 5r)
= 10p² + 10pq + 20pr + 60pq + 60q² + 120qr + 30pr + 30qr + 60r²
= 10p² + 60q² + 60r² + 10pq + 60pq + 20pr + 30pr + 120qr + 30qr
= 10p² + 60q² + 60r² + 70pq + 50pr + 150qr

Gambar 3.2 naskah lanjutan siswa KBMT

Siswa yang mempunyai kreativitas belajar matematika tinggi mampu menyelesaikan soal dengan baik. Dalam pengerjaan soal sangat percaya diri dan terperinci dari apa yang di ketahui dan ditanya serta langkah dan cara pengerjaan yang tepat ini menunjukan bahwa siswa paham dengan maksut dari soal.

Siswa juga mampu menyelesaikan soal dengan cara sendiri salah satu contoh Dalam pemilihan variabel siswa tidak berkutat dengan variabel *x,y,z* tetapi memilih huruf lain untuk dijadikan variabel. Contoh lain adalah dalam pemisalan pengangkutan, siswa sangat bervariasi dalam memisalkan pengangkutan, tidak ada pengangkutan yang hanya

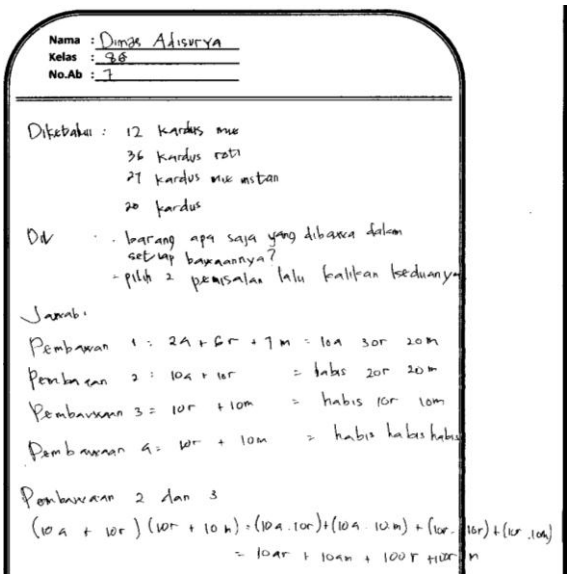
mengangkut satu jenis barang saja. siswa juga mampu menjelaskan barang apa saja yang di bawa dalam setiap pengangkutan.

Dalam pengankutan 1 sampai 3 siswa mengankut tiga jenis barang sekaligus sedangkan pada pengankutan ke 4 siswa mengankut 2 jenis barang saja sisa dari ketiga pengankutan hanya 2 jenis barang.

Siswa mampu menjabarkan barang apa saja dalam setiap pengangkutan. Siswa pantang menyerah dan berani mencoba menyelesaikan soal matematika yang sulit terlihat bahwa siswa mencoba mengkalikan bentuk aljabar suku tiga dengan suku tiga padahal dalam pemisalanya ada bentuk aljabar suku dua, dimana perkalian bentuk aljabar suku tiga dengan suku tiga belum di ajarkan oleh peneliti. Siswa terus mencoba sampai akhirnya siswa paham dengan alur perkalian suku tiga dengan suku tiga dan mampu mengkalikannya. Siswa juga sangat memperhatikan ketelitiannya dalam menghitung terbukti di samping pemisalan siswa menulis sisa barang yang sudah di angkut.

b. Siswa kreativitas belajar matematika sedang.

Berikut adalah naskah pengerjaan soal pos tes siswa.



Gambar 3.3 naskah siswa KBMS

Siswa yang mempunyai kreativitas belajar matematika sedang menyelesaikan soal dengan cukup baik. Dalam pengerjaan soal kurang percaya diri namun cukup terperinci. Siswa dapat menyebutkan apa yang di ketahui dan di tanya, serta mampu merencanakan langkah dan cara pengerjaan soal menunjukan bahwa siswa cukup paham dengan maksut dari soal.

Siswa mampu menyelesaikan soal dengan cara sendiri salah satu contoh adalah dalam pemilihan variabel siswa yaitu *a,m,r*.

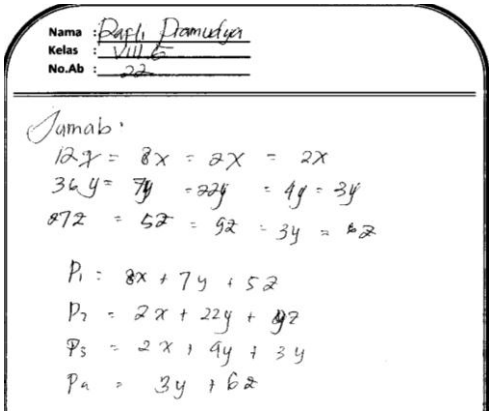
Dalam pemisalan pengangkutan, siswa cukup bervariasi dalam memisalkan pengangkutan. siswa memisalkan mengangkut tiga jenis barang pada pengangkutan pertama selebihnya pada pengangkutan 2 sampai 4 siswa mengangkut dua jenis barang.

Namun pada gambar di atas terlihat pula bahwa siswa belum mampu menjelaskan barang apa saja yang dibawa dalam setiap pengangkutan.

Siswa cukup memperhatikan ketelitiannya dalam menghitung. Tetapi dalam perkalian siswa kurang teliti siswa tidak memperhatikan variabel yang telah dikalikan. sehingga berakibat jawaban siswa kurang tepat.

c. Siswa dengan kreativitas belajar matematika rendah.

Berikut adalah naskah pengerjaan soal pos tes siswa.



Gambar 3.4 naskah siswa KBMS

Siswa yang mempunyai kreativitas belajar matematika rendah menyelesaikan soal dengan kurang baik. Dalam pengerjaan soal siswa tidak percaya diri dan tidak terperinci. Siswa belum dapat menyebutkan apa yang di ketahui dan ditanya, serta belum mampu merencanakan langkah dan cara pengerjaan soal yang tepat. Hal ini menunjukan bahwa siswa kurang paham dengan maksut dari soal.

Siswa belum mampu menyelesaikan soal dengan cara sendiri salah satu contoh adalah dalam pemilihan variabel siswa hanya berkutat dengan variabel x,y,z dan tidak memilih huruf lain untuk dijadikan variabel.

Dalam pemisalan pengangkutan, siswa kurang memperhatikan kuota dalam

setiap pengangkutan. penulisan pengangkutan 2, siswa tidak teliti sehingga pemisalanya salah padahal dalam soal sudah disebutkan bahwa dalam setiap pengankutan maksimal 20 barang. siswa juga belum mampu menjelaskan apa saja yang di bawa dalam setiap pengangkutan.

Siswa tidak percaya diri dan melihat jawaban teman. Siswa juga enggan mencoba mengkalikan pemisalan peda pengangkutan sehingga soal ke 2 tidak dijawab.

4. Hasil wawancara
   a. wawancara kepada guru mata pelajaran matematika SMPN 3 Kediri.

      Bu Siti Mariyanti pada tanggal 15 juli 2016 bertempat di ruang kerja.

      Dari Wawancara ini mendapatkan hasil bahwa peneliti mendapatkan kesamaan masalah dengan narasumber, yaitu siswa menjadi ketergantungan kepada guru dan tidak mau mencari referensi untuk materi, keampuan siswa dalam menyelesaikan masalah kurang karena hanya mengaplikasikan penyelesaian dari yang di sampaikan guru, dan terkadang siswa mudah lupa dengan apa yang sudah dipelajari, siswa malas bertanya, kebanyakan catatan siswa masih monoton dan belum berwarna, hanya sedikit siswa yang bisa menambahi penjelasan dari guru dan sedikit pula yang pantang menyerah dalam menyelesaikan masalah, masalah lain adalah ketika siswa belajar aljabar yaitu suswa sering tertukar antara koevisien dengan konstanta, dan terkadang tanpa teliti menjumlahkan suku yang tidak sejenis.

      Dari kesimpulan wawancara di atas peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di SMP negeri 3 Kediri.

   b. wawancara kepada 3 sempel siswa.

      Pertama adalah wawancara dengan siswa kreativitas belajar matematika tinggi mendapatkan hasil siswa dapat memahami permasalahan dalam soal serta dapat memperkirakan solusinya. Siswa juga mampu menyusun rencana

yang tepat dalam menyelesaikan soal. siswa mau mencoba mengerjakan soal yang sulit dan tidak lekas menyerah mencari penyelesaianya. siswa mempunyai alternatif lain dalam menyelesaikan soal dan mempunyai ketelitian yang baik. Dalam proses wawancara siswa mendapat kriteria "baik" dengan persentase 100%.

kedua adalah wawancara dengan siswa kreativitas belajar matematika sedang terlihat bahwa siswa mampu memahami permasalahan dan memperkirakan solusinya, siswa mampu menyusun rencana, siswa mau mencoba soal yang. siswa mempunyai alternatif lain dalam menyelesaikan soal tetapi siswa kurang percaya diri ketika mengerjakan soal begitu juga dalam ketelitian siswa kurang teliti sehingga ada 1 soal yang tidak terselesaikan dengan baik. dalam proses wawancara siswa mendapat kriteris "baik" dengan persentase 80%.

ketiga adalah wawancara dengan siswa kreativitas belajar matematika rendah terlihat bahwa siswa sulit untuk memahami permasalahan dan memperkirakan solusinya, ketika menyusun rencana penyelesaian siswa tidak tahu apakah cara yang mereka berikan sudah benar atau belum , siswa enggan mencoba mengerjakan soal yang sulit dan menyerah sebelum mencoba mencari penyelesaianya , siswa tidak mempunyai alternatif lain dalam menyelesaikan soal. Dalam proses wawancara rafli mendapat kriteria "Kurang baik" yaitu 33,3%.

B. Kesimpulan Penelitian

Dari hasil penelitian yang telah di sebutkan di atas maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran *Giving Question And Getting Answer With Mind Mapping* dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru dalam kegiatan mengajar.
2. Siswa yang mempunyai kreativitas belajar matematika tinggi dalam menyelesaikan masalah aljabar dapat memenuhi 6 indikator kreativitas belajar matematika, siswa mampu memahami masalah dengan baik, menyusun rencana

penyelesaian dengan tepat, mempunyai cara sendiri dalam menyelesaikan masalah, mempunyai banyak cara dalam penyelesaian masalah, teliti, dan pantang menyerah.

3. Siswa yang mempunyai kreativitas belajar matematika sedang dalam menyelesaikan masalah aljabar hanya mampu memenuhi 4 indikator kreativitas belajar matematika yaitu, Siswa dapat memahami masalah, mampu menyusun rencana, mempunyai banyak cara dan mempunyai cara sendiri dalam menyelesaikan masalah, serta mau mencoba soal yang sulit.
4. Siswa dengan kreativitas belajar matematika rendah dalam menyelesaikan masalah aljabar belum mampu memenuhi 7 indikator kreativitas belajar matematika.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Abdullah Sani,Ridwan. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Hudojo,Herman. 1990. *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Malang : IKIP Malang

Utami,Munandar. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta

Moleong,Lexi.J. 2012. *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.