



**PERBEDAAN METODE PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM
SOLVING DENGAN MEDIA VISUAL TERHADAP KREATIVITAS
MATEMATIKA SISWA KELAS VIII MTSN NGANTRU
TULUNGAGUNG**

SKRIPSI



Disusun oleh :

UMI MASNGUDIYAH

NIM. 3214103148

JURUSAN TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) TULUNGAGUNG

2014

**PERBEDAAN METODE PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM
SOLVING DENGAN MEDIA VISUAL TERHADAP KREATIVITAS
MATEMATIKA SISWA KELAS VIII MTSN NGANTRU
TULUNGAGUNG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Strata Satu Tadris Matematika



Disusun oleh :
UMI MASNGUDIYAH
NIM. 3214103148

JURUSAN TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) TULUNGAGUNG

2014

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "*Perbedaan Metode Pembelajaran Creative Problem Solving dengan Media Visual Terhadap Kreativitas Matematika Siswa Kelas VIII MTsN Ngantru Tulungagung*" yang ditulis oleh Umi Masngudiyah ini telah disetujui untuk diujikan.

Tulungagung, 18 Juni 2014

Pembimbing

Dewi Asmarani, M. Pd
NIP. 19770412 2009122001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Tadris Matematika

Drs. Muniri, M.Pd
NIP. 19681130 200701 1 002

LEMBAR PENGESAHAN

“PERBEDAAN METODE PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING DENGAN MEDIA VISUAL TERHADAP KREATIVITAS MATEMATIKA SISWA KELAS VIII MTSN NGANTRU TULUNGAGUNG”

SKRIPSI

Disusun oleh

UMI MASNGUDIYAH
NIM: 3214103148

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 22 Juli 2014 dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan(S.Pd)

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua/ Penguji:

Dr. H. NurKholis, S. Ag., M. Pd.

NIP. 19710316 199803 1 002

.....

Penguji Utama:

Sutopo, M. Pd.

NIP. 19780509 200801 1 012

.....

Sekretaris/ Penguji:

Abdulloh Chakim, M. Pd.

NIP. 19730107 199803 1 003

.....

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

IAIN Tulungagung

Dr. H. Abd. Aziz, M.Pd.I

NIP. 19720601 200003 1 002

MOTTO

تُفْلِحُونَ لَعَلَّكُمْ أَتَّقُونَ أَوْ رَابِطُوا صَابِرُونَ أَوْ صَبِرُوا أَمْنُوا الَّذِينَ يَتَأْتِيهَا

Artinya :

”Hai orang-orang yang beriman, bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu dan tetaplah bersiap siaga (di perbatasan negerimu) dan bertakwalah kepada Allah, supaya kamu beruntung(QS.Ali-Imron:200)¹

¹ Prof. R. H. A. Soenarjo S. H, *Alqur'an dan Terjemahannya*,(Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penterjemahan Al-Qur'an, 1971), hlm. 111

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil 'alamin, seiring rasa syukur yang mendalam pada-Mu ya Allah dzat yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Hanya dengan kuasa dan ridlo Mu karya ini bisa terselesaikan. Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Ayahku Son Harobat dan Ibuku Yasmi Yanti yang senantiasa mendidik dan membesarkanku hingga sekarang.
2. Nenekku Ibu Rubingah yang terus membanjiriku dengan kasih sayang dan doa serta mendukung studi S1 ku hingga aku bisa menyelesaikannya.
3. Adikku Moh. Diyaur Rohman yang senantiasa menghibur dan menghadirkan nuansa baru dirumah.
4. Guru-guruku sedari TK, SD, SMP dan SMA, Bu Dewi Asmarani selaku dosen pembimbingku dalam menyelesaikan skripsi ini, seluruh Bapak/Ibu Dosen Tadris Matematika yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, serta Bapak/Ibu Dosen IAIN Tulungagung yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah memberikan segudang ilmu bermanfaat kepadaku selama menempuh kuliah di IAIN Tulungagung ini.
5. Seluruh teman-teman TMT khususnya kelas D yang telah menemaniku selama menempuh kuliah ini.
6. Keluarga Kosku Tutut, Enggar, Feska, Wulan, Rois, Intan yang telah menemaniku selama kuliah di IAIN Tulungagung, serta semua sahabat-sahabatku yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT biqoulina Alhamdulillahirobbil ‘alamin yang telah mencurahkan rahmat, taufiq, hidayah dan inayahNya sehingga laporan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Creative Problem Solving dengan Media Visual Terhadap Kreativitas Matematika Siswa Kelas VIII MTsN Ngantru Tulungagung” akhirnya dapat terselesaikan. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabiyulloh Muhammad SAW sang revolusioner dunia yang membimbing kita dari jaman kegelapan menuju jaman yang terang benderang yakni agama Islam.

Sehubungan dengan terselesainya skripsi ini penulis telah mendapat bantuan dari banyak pihak. Melalui kesempatan ini penulis banyak mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Maftukhin, M.Ag selaku Rektor IAIN Tulungagung.
2. Dr.H. Abdul Aziz, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan.
3. Drs. Muniri, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Tadris Matematika
4. Dewi Asmarani, M.Pd, selaku pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan koreksi sehingga penelitian dapat terselesaikan.
5. Dosen matematika IAIN Tulungagung yaitu Dr. Eni Setyowati, S.Pd, MM, Musrikah, S. Pd I, M. Pd selaku validator tes kreativitas pada materi bangun ruang.

6. Ibu Ida Fawati, S. Pd (guru matematika MTsN Ngantru Tulungagung) selaku validator produk.
7. Bapak/Ibu Dosen IAIN Tulungagung yang telah membimbing dan memberikan wawasan sehingga studi ini dapat terselesaikan.
8. H.Asrori, M.Pd. Iselaku Kepala MTsN Ngantru Tulungagung yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian.
9. Siswa MTsN Ngantru Tulungagung kelas VIII-A dan VIII-E yang telah peneliti jadikan sebagai objek penelitian untuk memperoleh data.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas segala bantuannya baik secara langsung maupun tidak langsung demi terselesainya penulisan ini.

Dengan penuh harap semoga jasa kebaikan mereka diterima oleh Allah dan dicatat sebagai amal yang shalih.

Akhirnya, karya ini penulis suguhkan kepada segenap pembaca dengan harapan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi pengembangan dan perbaikan, serta pengembangan lebih sempurna dalam kajian-kajian pendidikan matematika khususnya. Semoga karya ini bermanfaat dan mendapat ridla Allah SWT aamin.

Tulungagung, 22 Juni 2014

Penulis

Umi Masngudiyah

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Hipotesis Penelitian	8
E. Kegunaan Penelitian	9
F. Ruan Lingkup dan Keterbatasan Penelitian	10
G. Definisi Operasional Penelitian	11
H. Sistematika Pembahasan	12

BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Hakikat Matematika	14
B. Metode Pembelajaran <i>Creative Problem Solving (CPS)</i>	18
C. Media Visual	21
D. Kreativitas	23
E. Tinjauan Materi	28
F. Studi Pendahuluan	31
G. Paradigma.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	36
B. Populasi, Sampling, dan Sampel Penelitian	37
C. Sumber Data, Variabel, dan Skala Pengukuran	39
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	42
E. Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Penelitian	54
B. Analisis Data Hasil Penelitian	57
C. Pembahasan Hasil Penelitian	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	73

DAFTAR RUJUKAN.....	76
LAMPIRAN - LAMPIRAN	78

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Perbedaan <i>Problem Solving</i> dan <i>Creative Problem Solving</i>	19
2.2 Rekapitulais Hasil Penelitian	32
3.1 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	46
4.1 Kreativitas Matematika Siswa Kelas VIII MTsN Ngantru.....	54
4.2 Klasifikasi Kreativitas Dalam Matematika	56
4.3 Rentang Nilai Kreativitas dan Analisis Skor	57
4.4 Hasil Uji Validitas	59
4.5 Uji Reliabilitas Butir Soal	60
4.6 Uji Normalitas <i>Creative Problem Solving</i> (CPS)	61
4.7 Keputusan Uji Normalitas Data	62
4.8 Uji Normalitas Media Visual	62
4.9 Keputusan Uji Normalitas Data	63
4.10 Uji Homogenitas	64
4.11 <i>Independent sampel t test</i>	66
4.12 <i>Independent sampel t test</i>	66
4.13 Rekapitulasi Hasil Penelitian	68
4.14 Rata-rata Nilai Kreativitas Matematika	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bangun Ruang Kubus	28
2.2 Jaring-jaring Kubus	29
2.3 Jaring-jaring Kubus.....	29
2.4 Bangun Ruang Balok.....	30
2.5 Jaring-jaring Balok	31
2.6 Jaring-jaring Balok.....	31
2.7 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Data Guru dan Siswa MTsN Ngantru Tulungagung	78
2. Data Populasi Siswa Kelas VIII	82
3. Tabel Nilai Uji Coba Tes Kreativitas Siswa.....	83
4. Mencari T Tabel	84
5. Instrumen Test.....	85
6. Kunci Jawaban Post Test	86
7. Pedoman Penskoran	89
8. Validasi Ahli Terhadap Penelitian	92
9. Media Visual	101
10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	104
11. Dokumentasi	114
12. Hasil Pekerjaan Siswa Selama Penelitian	115
13. Surat Izin Penelitian	117
14. Surat Balasan Penelitian	118

ABSTRAK

Masngudiyah Umi.Perbedaan Metode Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dengan Media Visual Terhadap Kreativitas Matematika Siswa Kelas VIII MTsN Ngantru Tulungagung. Jurusan Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah, IAIN Tulungagung, Dibimbing Oleh *Dewi Asmarani, M. Pd.*

Kata Kunci: Creative Problem Solving, Media Visual, Kreativitas Matematika.

Penelitian pada skripsi ini dilatarbelakangi oleh sebuah fenomena mengenai pentingnya mengetahui dan mengenali sejak dini faktor-faktor yang mempengaruhi seorang siswa untuk berprestasi dalam belajar, khususnya bagi institusi pendidikan. Dalam hal ini penulis menghubungkan pengaruh metode pembelajaran *creative problem solving* dan media visual terhadap tingkat kreativitas matematika siswa Madrasah Tsanawiyah (MTs).

Rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah ada tidaknya perbedaan metode pembelajaran *creative problemsolving* dengan media visual terhadap kreativitas matematika siswa kelas VIII MTsN Ngantru Tulungagung.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada perbedaan metode pembelajaran *creative problem solving* (cps) dengan media visual terhadap kreativitas matematika siswa kelas VIII MTsN Ngantru Tulungagung?

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan purposive sampling. Variabel bebasnya adalah *creative problem solving* dan media visual sedangkan variabel terikatnya adalah kreatifitas matematika siswa. Populasi dari peneltiaa ini adalah semua siswa kelas VIII yang berjumlah 189 siswa. 189 siswa itu sebagai sampel yang terdiri 2 kelas. Teknik analisis menggunakan t-tes. Metode pengumpulan data menggunakan tes.

Setelah penulis mengadakan penelitian dengan menggunakan tes diatas, selanjutnya penulis menggunakan analisis dengan teknik *uji tdua* pihak pada taraf signifikansi 0,05. Selanjutnya diperoleh kesimpulan bahwa variabel *creative problem solving* dan media visual terhadap kreativitas matematika menunjukkan signifikansi sebesar $0,844 > \alpha$ 0,05, maka H_0 diterima sehingga tidak ada perbedaan penggunaan metode *creative problem solving* (CPS) dengan media visual terhadap kreativitas matematika siswa.

ABSTRACT

Masngdiyah Umi. The Difference Of Method Learning Creative Problem Solving (CPS) with Media Visual for Mathematics Creativity Outcomes Students in Class VIII MtsN Ngantru Tulungagung. Departement of Mathematics Education, Faculty of Tarbiyah, IAIN Tulungagung, Supervisor: Dewi Asmarani, M. Pd.

Keyword: method learning creative problem solving (cps), media visual, mathematics creativity.

The research in this paper is motivated by a phenomenon of the important of knowing and recognizing early on the factors that influence student achievement, especially for educational institutions. In this case the author connects the effect of method learning *creative problem solving* (cps) with media visual for mathematics creativity outcome student in Junior High School.

Formulations of the problem in this paper is whether there is an difference of method learning *creative problem solving* (cps) with media visual for mathematics creativity outcomes students in class VIII MTsN Ngantru Tulungagung.

Research objective this is for detect whether difference of method learning *creative problem solving* (cps) with media visual for mathematics creativity outcomes students in class VIII MTsN Ngantru Tulungagung.

This study used quantitative research by using purposive sampling. The dependent variable was *creative problem solving* and media of visual while the independent variable was creativity of student's mathematic. The population of this study was all of eighth grade students numbered 189 students. The 189 students as sample that consists of two classess. The technique of analysis used T-test. The method of collecting data used test.

After the authors conducted a study using the test above method, further analysis by the authors using *uji t test two side* in level significant is 0.05. furthermore it is conclude that variable *creative problem solving* (cps) and media visual about mathematics creativity showed a significance of $0,844 > \alpha$ (0,05), then the hypothesis h_0 is accepted that there is not difference used method *creative peoblem solving* (cps) with media visual for mathematics creativity outcomes students.

ملخص

مسعودية أومي، ٢٠١٤، ٣٢١٤١٠٣١٤٨. "تأثير التعلم الطريقة الإبداعية مشكلة سول فينج (CPS) مع الإعلام المرئي ضد الإبداع الصف الثامنالتعلم الحسب فالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية عانتوتولونج أجونج. "البحث العلمي، شعبة التدريس الحسب قسم التربيةوعلم التعلم، جامعة تولونج أجونج الإسلامية الحكومية، تحت الإشراف داوى أسماراني، الما جستير.

كلمات البحث: إيجاد الحلول للمشكلات، وسائل الإعلام المرئية والإبداع في التعلم الحسب. والدافع وراء البحث في هذه الورقة من قبل ظاهرة على أهمية معرفة والاعتراف المبكر عن العوامل التي تؤثر في الطالب على التفوق في التعلم، وخاصة للمؤسسات التعليمية. في هذه الحالة يربط المؤلف تأثير أساليب التعلم الإبداعي حل المشكلات ووسائل الإعلام المرئية لمستوى الطلاب الإبداع الرياضي المدرسة الإعدادية (المدرسة الثانوية الإسلامية).

الغرض من هذه الدراسة هو تحديد ما إذا كان هناك تأثير حل أساليب التعلم (القانون الجنائي) مع وسائل الاعلام البصرية لطلاب الصف الثامن الإبداع التعلم الحسب المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية عانتوتولونج أجونج إدارية المشكلة الإبداعية؟

يستخدم هذه الدراسة دراسة الكمي مع تقنية أخذ العينات هادف، المتغير المستقل هو إيجاد الحلول للمشكلات ووسائل الإعلام المرئية والمتغير التابع هو الإبداع التعلم الحسب لدى الطلاب. في هذه الدراسة استغرق السكان يبلغ مجموعها ١٤٩ طلاب الصف الثامن، وأخذت ١٤٩ عينة الطلاب وتتكون من ٢ الطبقات. التحليل الهندسي باستخدام اختبار t . في حين أن استخدام طرق جمع بيانات الاختبار.

بعد إجراء أبحاث الكتاب باستخدام الاختبارات المذكورة أعلاه، مزيد من التحليل للتقنيات يستخدم المؤلف من حزين/اختبار t عند مستوى دلالة ٠.٠٥، علاوة على ذلك، فقد خلص إلى أن المتغيرات الإبداعية وحل المشكلات ووسائل الإعلام المرئية لإظهار أهمية الإبداع الرياضي ل $٠.٠٥ < ٨٤٤٠$ ، ثم ه ٠ قبلت أن هناك أثر استخدام أساليب مبتكرة من حل المشكلة (CPS) مع وسائل الاعلام البصرية للإبداع التعلم الحسب الطلاب.