



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**PERBANDINGAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
SISWA ANTARA YANG MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN *NUMBERED HEAD TOGETHER* (NHT)
DENGAN *DISCOVERY LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA**

DI SMP N 1 SLIYEG INDRAMAYU

SKRIPSI



PRIHATINI TRI RAHAYU

NIM 58451125

JURUSAN TADRIS MATEMATIKA-FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)

SYEKH NURJATI CIREBON

2012 M/1433 H

**PERBANDINGAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
SISWA ANTARA YANG MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN *NUMBERED HEAD TOGETHER* (NHT)
DENGAN *DISCOVERY LEARNING* PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA**

DI SMP N 1 SLIYEG INDRAMAYU

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat

untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

pada Fakultas Tarbiyah Jurusan Tadris Matematika

IAIN Syekh Nurjati Cirebon

PRIHATINI TRI RAHAYU

NIM 58451125

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)

SYEKH NURJATI CIREBON

2012 M/1433 H

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Perbandingan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Antara yang Menggunakan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dengan *Discovery Learning* pada Pembelajaran Matematika Di SMP N 1 Sliyeg Indramayu**”.

Shalawat dan salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi kita Nabi Muhammad SAW, para keluarga, dan sahabat serta seluruh umat Islam yang mengikuti ajarannya. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari peran serta semua pihak yang telah membantu. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Maksun Mukthar, MA, selaku Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Bapak Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
3. Bapak Toheri, S.Si, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Tadris Matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon dan selaku pembimbing II.
4. Ibu Dr. Hj Eti Nurhayati, M.Si, selaku pembimbing I.
5. Bapak H.Sudiyono, S.Pd, M.Si, selaku Kepala Sekolah SMP N 1 Sliyeg.
6. Bapak Sobana, S.Pd, selaku Guru Mata Pelajaran Matematika kelas VIII SMP N 1 Sliyeg.
7. Bapak dan ibu guru serta staf TU SMP N 1 Sliyeg.



8. Seluruh pihak baik personil maupun kelompok yang telah membantu penyusunan skripsi ini

Penulis menyadari penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran sangat saya nantikan demi kesempurnaan dan perbaikan pada skripsi ini.

Cirebon, Juli 2012

Penulis

Prihatini Tri Rahayu

NIM.58451125



DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Perumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Kegunaan Penelitian.....	11
BAB II LANDASAN TEORITIK	13
A. Deskripsi Teoritik	13
B. Tinjauan Hasil Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Pemikiran.....	31
D. Hipotesis Penelitian	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Tempat dan Waktu Penelitian	36
B. Metode dan Desain Penelitian	37
C. Populasi dan Sampel.....	38
D. Teknik Pengumpulan Data	39
E. Teknik Analisis Data	47
F. Hipotesis Statistik	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Deskripsi Data.....	51
B. Analisis Data.....	62
C. Pembahasan.....	67
BAB V PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 3.1	Waktu Penelitian	36
Tabel 3.2	Intrepretasi Koefisien Validitas	43
Tabel 3.3	Kriteria Indeks Kesukaran	45
Tabel 3.4	Kriteria Daya Pembeda	46
Tabel 4.1	Descriptive statistic.....	51
Tabel 4.2	Pedoman Penilaian Test	52
Tabel 4.3	Data Siswa Kelas Eksperimen 1	52
Tabel 4.4	Berpikir Lancar	53
Tabel 4.4	Berpikir Luwes.....	54
Tabel 4.6	Berpikir Original	55
Tabel 4.7	Keterampilan Mengelaborasi	55
Tabel 4.8	Keterampilan Menilai.....	56
Tabel 4.9	Data Siswa Kelas Eksperimen 2	56
Tabel 4.10	Berpikir Lancar	58
Tabel 4.11	Berpikir Luwes.....	58
Tabel 4.12	Berpikir Original	59
Tabel 4.13	Keterampilan Mengelaborasi	60
Tabel 4.14	Keterampilan Menilai.....	60
Tabel 4.15	Descriptive Statistic	61
Tabel 4.16	Test of Normality	62
Tabel 4.17	Test of Homogeneity of Variances	63
Tabel 4.18	Anova	63
Tabel 4.19	Group Statistic Group Statistic	64
Tabel 4.20	Independent Sample Test	65

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A : Instrumen Penelitian dan Perangkat Pembelajaran	
1. Kisi-kisi Tes.....	75
2. Soal Uji Coba Tes.....	76
3. Penilaian Tes.....	79
4. Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	80
5. Soal Post Tes.....	83
6. Penilaian tes.....	85
7. Kunci jawaban Post tes.....	86
8. Silabus.....	87
9. Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen 1.....	89
10. Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen 2.....	98
LAMPIRAN B : Uji Coba Instrumen Penelitian	
❖ Data Siswa Hasil Uji Coba.....	145
❖ Validitas Tes.....	146
❖ Reliabilitas Tes.....	150
❖ Indeks Kesukaran.....	153
❖ Daya Pembeda.....	155
❖ Rekap Analisis Soal.....	157
LAMPIRAN C : Hasil Penelitian	
❖ Data Hasil Tes Kelas Eksperimen 1.....	159
❖ Data Hasil Tes Kelas Eksperimen 2.....	161
❖ Uji Normalitas.....	163
❖ Uji Homogenitas.....	169
❖ Uji t Dua Sampel Tidak Berhubungan.....	170



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guna menjaga eksistensi dalam menghadapi perubahan dunia yang sangat cepat dan kompleks, dalam menerima informasi baru, manusia harus menyimpan dan memprosesnya, dan harus terus memantau perubahan yang terjadi. Berpikir imajinatif dan keberanian melakukan kesalahan dapat menggantikan kepuasan diri, sehingga kita dapat mengantisipasi perubahan, tidak hanya mereaksi perubahan tanpa kesiapan.

Menurut Syaiful Sagala (2011:82) Berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan. Ruggiero (1998) mengartikan berpikir sebagai suatu aktivitas mental untuk membantu memformulasikan atau memecahkan suatu masalah, membuat suatu keputusan, atau memenuhi hasrat keingintahuan (*fulfill a desire to understand*). Pendapat ini menunjukkan bahwa ketika seseorang merumuskan suatu masalah, memecahkan masalah, ataupun ingin memahami sesuatu, maka ia melakukan suatu aktivitas berpikir.

Mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis maupun bekerja sama sudah lama menjadi fokus dan perhatian pendidik matematika di kelas, karena hal itu berkaitan dengan sifat dan karakteristik keilmuan matematika. Berpikir logis dapat diartikan sebagai kemampuan berpikir siswa untuk menarik kesimpulan yang sah menurut aturan logika dan

dapat membuktikan bahwa kesimpulan itu benar (valid) sesuai dengan pengetahuan-pengetahuan sebelumnya yang sudah diketahui.

Berpikir analitis adalah kemampuan berpikir siswa untuk menguraikan, memerinci, dan menganalisis informasi-informasi yang digunakan untuk memahami suatu pengetahuan dengan menggunakan akal dan pikiran yang logis, bukan berdasar perasaan atau tebakan. Berpikir sistematis adalah kemampuan berpikir siswa untuk mengerjakan atau menyelesaikan suatu tugas sesuai dengan urutan, tahapan, langkah-langkah, atau perencanaan yang tepat, efektif, dan efisien.

Ketiga jenis berpikir tersebut saling berkaitan. Seseorang untuk dapat dikatakan berpikir sistematis, maka ia perlu berpikir secara analitis untuk memahami informasi yang digunakan. Kemudian untuk dapat berpikir analitis diperlukan kemampuan berpikir logis dalam mengambil kesimpulan terhadap suatu situasi.

Fokus dan perhatian pada upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam matematika jarang atau tidak pernah dikembangkan. Padahal kemampuan itu yang sangat diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan individu dalam menggunakan proses berpikirnya untuk menghasilkan suatu ide yang baru, konstruktif, dan baik, berdasarkan konsep-konsep yang rasional, persepsi, dan intuisi individu Suprpto (Darmiyati, 2010:127). Berpikir kreatif melibatkan



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

intuisi dan rasio. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang diterapkan dalam pemecahan masalah.

Orang-orang yang kreatif memandang suatu rintangan dalam memecahkan masalah sebagai suatu rintangan dalam memecahkan masalah sebagai suatu tantangan. Orang-orang kreatif tidak lari dari situasi yang kompleks. Mereka menyenangi pengalaman-pengalaman yang baru.

Konsep pembelajaran menurut Corey (dalam Syaiful Sagala, 2011:61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Peranan guru bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar agar proses belajar lebih memadai.

Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang sosial ekonominya, dan lain sebagainya. Bahan pelajaran dalam proses pembelajaran hanya merupakan perangsang tindakan pendidik atau guru, juga hanya merupakan tindakan memberikan dorongan dalam belajar.

Dalam mengatasi problematika dalam pelaksanaan pengajaran, tentu diperlukan model-model mengajar yang dipandang mampu mengatasi kesulitan guru melaksanakan tugas mengajar dan juga kesulitan belajar siswa. model



diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Menurut Komarudin (dalam Saiful Sagala, 2011:175)

Model dapat dipahami sebagai:

1. Suatu tipe atau desain
2. Suatu deskripsi atau analogi yang diperlukan untuk membantu proses visualisasi sesuatu yang tidak dapat dengan langsung diamati
3. Suatu system asumsi-asumsi, data-data, dan inferensi-inferensi yang dipakai untuk menggambarkan secara matematis suatu obyek atau peristiwa
4. Suatu desain yang disederhanakan dari suatu system kerja, suatu terjemahan realitas yang disederhanakan
5. Suatu deskripsi dari suatu system yang mungkin atau imajiner
6. Penyajian yang diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat bentuk aslinya.

Berdasarkan informasi, peneliti melakukan observasi pada saat kondisi pengajaran mata pembelajaran matematika di kelas. Disini guru bidang mata pelajaran matematika masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran matematika, guru selalu menerangkan atau mendongengkan materi kepada siswa sehingga guru ini selalu dianggap pandai.

Dengan keadaan pengajaran seperti itu siswa tidak berkembang dalam pola berpikirnya, dimana siswa selalu disuapi oleh guru tanpa ada penambahan materi oleh sang siswa. Sehingga siswa ini tidak bisa menemukan jawaban dan ide sendiri dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

Pengajaran dikelas sang guru selalu menuntun siswa dalam mengembangkan atau mencari jawaban atau materi yang sedang diajarkan. Dalam hal ini kemampuan cara berpikir kreatif siswa kurang dilihat pembelajarannya, cara menyelesaikan pertanyaan, cara menemukan jawaban sendiri, dan kurang benar-benar memahami materi.



Penerapan yang salah tentang konsep pengajaran yang berorientasi pada anak. Guru harus bertindak sebagai seorang pembimbing dan menyediakan waktu yang cukup itu. Dalam metode ceramah, guru dianggap sebagai gudang ilmu, guru bertindak otoriter, guru mendominasi kelas. Siswa-siswa kurang diberi kesempatan untuk berinisiatif, mencari jawaban sendiri, merumuskan dalil-dalil.

Kemampuan dalam berpikir kreatif siswa kurang dalam hal mengembangkan masalah, menemukan ide baru dan mencetuskan banyak penyelesaian masalah pada saat proses pembelajaran matematika, padahal kemampuan berpikir yang dikembangkan oleh otak kanan adalah kemampuan berpikir kreatif. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif sangat penting dalam pembelajaran matematika.

Dalam pembelajaran guru harus mengubah dari situasi “guru mengajar” kepada situasi “anak-anak belajar”, dari pengalaman guru kepada pengalaman siswa, dari dunia guru kepada dunia siswa. Dengan melihat kondisi permasalahan seperti itu, peneliti menganggap bahwa itu sebagai suatu masalah yang akan diteliti. Peneliti mencari solusi dalam proses pembelajaran matematika agar siswa mampu berpikir kreatif.

Metode yang akan digunakan oleh peneliti metode *Numbered Head Together* (NHT) yang merupakan model pembelajaran yang bersifat berkelompok dengan *Discovery Learning* yang merupakan metode penemuan yaitu suatu metode pembelajaran yang dalam prakteknya guru (pendidik) tidak



menyampaikan konsep-konsep pembelajaran secara langsung melainkan seluruh atau sebagiannya ditemukan oleh siswa sendiri.

Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola-pola interaksi siswa dalam memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan isi akademik. Tipe ini dikembangkan oleh Kagen dalam Ibrahim (2000 : 28) dengan melibatkan para siswa dalam menelaah bahan yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut.

Mengajukan pertanyaan pada tipe *Numbered Head Together* (NHT) menggunakan struktur empat fase yaitu: fase pertama adalah penomoran, fase kedua mengajukan pertanyaan, fase ketiga adalah berpikir bersama, dan fase ke empat yang terakhir adalah menjawab. Model pembelajaran kooperatif ini memiliki kelebihan yaitu : pertama, ditinjau dari segi ilmu, kegiatan kelompok siswa dapat meningkatkan kualitas kepribadian, seperti kerjasama, toleransi, berpikir kritis, disiplin, dan sebagainya. Kedua, ditinjau dari segi didaktik, anak-anak yang pandai dalam kelompoknya dapat membantu temannya memenangkan persaingan antar kelompok.

Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dalam hal berpikir kreatif adalah siswa dapat berpikir lancar yang mampu memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal dan dapat berketerampilan mengelaborasi yang mampu mengembangkan suatu gagasan, rincinya, sehingga menjadi lebih menarik. Metode ini merupakan bagian dari ciri-ciri



berpikir kreatif yang ada kaitannya dengan Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dalam berpikir kreatif.

Discovery adalah proses mental dimana anak/individu mengasimilasi konsep dan prinsip. *Discovery Learning* (metode penemu) adalah suatu prosedur mengajar yang menitik beratkan study individual, manipulasi objek-objek, dan eksperimentasi oleh siswa sebelum membuat generalisasi sampai siswa menyadari suatu konsep. (Hamalik, 2006:134). Dalam strategi ini bahan pelajaran dicari dan ditemukan sendiri oleh siswa melalui berbagai aktivitas, sehingga tugas guru lebih banyak sebagai fasilitator dan pembimbing bagi siswanya. (Sanjaya, 2007:126).

Seorang siswa dikatakan melakukan “*Discovery*” bila anak terlihat menggunakan proses mentalnya dalam usaha menemukan konsep-konsep atau prinsip-prinsip. Proses-proses mental yang dilakukan misalnya mengamati, menggolongkan, mengukur, menduga, dan mengambil keputusan. Dalam hal ini, siswa harus memiliki proses-proses mental tersebut dalam proses pembelajaran yang dengan menggunakan metode penemuan atau *discovery learning*.

Metode *Discovery Learning* ini memiliki kelebihan yaitu : pertama, perkembangan cara berpikir ilmiah, seperti menggali pertanyaan, mencari jawaban, dan menyimpulkan/memproses keterangan dengan *discovery approach* dapat dikembangkan seluas-luasnya. Kedua, dapat melatih anak untuk belajar sendiri dengan positif sehingga dapat mengembangkan pendidikan demokrasi.



Metode *Discovery Learning* mengacu dalam berpikir kreatif yaitu dengan berpikir luwes (*flexibility*) dan berpikir orisinal (*Originalitas*). Disini, siswa mampu menghasilkan gagasan, dan jawaban yang bervariasi dalam berpikir luwes. Sedangkan berpikir orisinal yaitu siswa mampu menemukan ide baru dan memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri.

Dari kedua metode yang peneliti jelaskan, bahwa model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) merupakan suatu kerja sama dengan cara berkelompok di dalam kelas agar siswa aktif dan kondusif dalam belajar di kelas. Sedangkan *Discovery Learning* (metode penemu) adalah siswa berusaha untuk memahami dan menemukan melalui konsep matematika melalui pemikiran mereka sendiri. Dengan itu, dari sekian banyak metode pembelajaran peneliti mengambil metode pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan *Discovery Learning* (metode penemu) yang dapat mempengaruhi dalam kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan temuan dan berbagai teori yang telah dikemukakan penulis menentukan dengan judul “perbandingan kemampuan berpikir kreatif siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dengan *Discovery Learning* pada pembelajaran matematika”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Apakah model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dapat lebih aktif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa ?



2. Apakah *Discovery Learning* atau metode penemuan dapat lebih efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa
3. Apakah model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan *Discovery Learning* berpengaruh dalam pembelajaran matematika ?
4. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dengan kemampuan berpikir kreatif siswa ?
5. Apakah terdapat pengaruh *Discovery Learning* dengan kemampuan berpikir kreatif siswa ?

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya pembahasan, maka penulis merasa perlu untuk memberikan batasan terhadap masalah tersebut. Adapun batasannya sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) adalah proses belajar yang bersifat kelompok. Dimana model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) atau penomoran berpikir bersama adalah merupakan jenis yang bersifat kelompok yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternative terhadap struktur kelas tradisional. Siswa dibagi ke dalam kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 4 siswa heterogen. Setiap siswa dalam kelompoknya diberi nomor yang berbeda, kemudian mengajukan pertanyaan, berpikir bersama, dan menjawab.
2. *Discovery Learning* adalah metode dengan pendekatan keterampilan proses, yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.



Metode *Discovery Learning* disebut juga sebagai metode belajar menemukan dimana siswa akan belajar secara mandiri untuk membahas suatu masalah tertentu yang diberikan oleh guru dengan berbagai peralatan dan media.

3. Kemampuan berpikir kreatif adalah aktivitas mental yang terkait dengan kepekaan terhadap masalah, mempertimbangkan informasi baru dan ide-ide yang tidak biasanya dengan suatu pikiran terbuka, serta dapat membuat hubungan-hubungan dalam menyelesaikan masalah tersebut. Kemampuan berpikir kreatif ini meliputi lima ketrampilan berpikir yaitu: pertama, berpikir lancar (*fluency*). Kedua, berpikir luwes (*flexibility*). Ketiga, berpikir orisinal (*originalitas*). Keempat, keterampilan mengelaborasi (*elaboration*). Kelima, keterampilan menilai (*evaluation*).
4. Dalam kedua metode ini dilakukan pada pokok bahasan Bangun Ruang Sisi Datar.
5. Dalam penelitian ini dilakukan dikelas VIII SMP N I Sliyeg Kabupaten Indramayu. Tahun Ajaran 2012, semester II

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Seberapa besar kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)?
2. Seberapa besar kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan *Discovery Learning*?



3. Sejauh mana perbandingan kemampuan berpikir kreatif siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan yang menggunakan *Discovery Learning* pada pembelajaran matematika.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengkaji kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) pada pembelajaran matematika di SMP N 1 Sliyeg Indramayu.
2. Untuk mengkaji kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan *Discovery Learning* pada pembelajaran matematika di SMP N 1 Sliyeg Indramayu.
3. Untuk mengkaji perbandingan kemampuan berpikir kreatif siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan yang menggunakan *Discovery Learning* pada pembelajaran matematika di SMP N 1 Sliyeg Indramayu.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang positif, diantaranya :

1. Secara Teoritis
 - a. Secara teoritis peneliti dapat bisa lebih aktif dan lebih meningkatkan pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran dikelas.
 - b. Peneliti dapat mengambil pengalaman dari penyusunan skripsi dalam metode pembelajaran pada bidang studi matematika.



- c. Dalam penelitian ini dapat mengungkapkan masalah-masalah yang dapat dialami oleh siswa dan memberikan solusinya.

2. Secara Praktis

➤ Bagi Siswa

1. Penelitian ini memberikan kesempatan untuk menggali potensi siswa itu sendiri agar dapat lebih aktif dan memiliki kemampuan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran.
2. Dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan metode *Discovery Learning* dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, aktif dan mempunyai inisiatif sendiri serta kondusif dalam proses pembelajaran.
3. Menambah wawasan dan ketrampilan pada siswa yang dapat bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat.

➤ Bagi guru

1. Dapat memberikan kontribusi atau masukan yang berarti bagi guru dalam menggunakan metode pengajaran.
2. Sebagai informasi bagi guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
3. Memberikan masukan bagi peneliti selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORITIK



Untuk penelitian selanjutnya hendaknya mampu memilih metode yang lebih baik dalam proses pembelajaran dari penelitian yang sebelumnya sehingga, untuk penelitian selanjutnya akan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- , 2011. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Darmiyati. 2010. *Humanisasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Farida, ida. 2010. “Pengaruh Penerapan Metode Penemuan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MTS Al-Hidayah Sindangkasih Kecamatan Beber Kabupaten Cirebon”. *Skripsi*. Cirebon : fakultas Tarbiyah, Jurusan Matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ibrahim, M, dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : University Press.
- N, iman. 2007. “Penggunaan Metode Improve Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kompetensi Strategi Siswa SMP”. *Skripsi*. Bandung: FPMI
- Irianto, Agus. 2010. *Statistika Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangannya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.
- Munandar, S.C. Utami. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah. Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia. <http://suaraguru.wordpress.com>
- , 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: RinekaCipta.
- Nurhadi. 2004. *Kurikulum 2004*. Jakarta: Grasindo.

- Nurhayaty, Eti. 2011. *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Priyatna, Dwi. 2010. *Paham Analisis Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta : Mediakom.
- Rachmadi Widdiharto. 2004. *Model-Model Pembelajaran Matematika SMP*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Pusat Pengembangan Penataran Guru (PPG) Matematika. Diakses pada 1 februari 2012.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2005. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Riduwan. 2004. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- . 2008. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung : Alfabeta.
- Ruseffendi, et. 1991. *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya Dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.
- Semiawan R. Conny, dkk. 1999. *Dimensi Kreatif Dalam Filsafat Ilmu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Simanjutak, Lisnawati. 1993. “Metodologi Pengajaran Matematika”. Surabaya: Makalah Penataran Guru Matematika MAN Model Se-Indonesia.
- Siregar, Syofian. *Statistika Deskriptif untuk Penelitian*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011
- Sudjana, nana.. 2005. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjono, Anas. 2004. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta : Raja Gafindo.
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- . 2009. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- . 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, muhibbin. 1995. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja RosdaKarya.
- Triyana, Dewi. “Pengaruh Penggunaan Metode Pemecahan Masalah Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif”. *Skripsi*. Cirebon : Fakultas Tarbiyah, Jurusan Matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Yusuf LN, Syamsu dan A. Juntika nurihsan. 2005. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung :Remaja Rosda karya.
<http://www.scribd.com/doc/25182223/Metode-Shapiro-Wilk>. Diakses pada 29 Juni 2012

- 
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
 2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.