

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap. Belajar menuntut adanya perubahan yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman. Perubahan/perbaikan dari fungsi-fungsi psikis yang menjadi syarat dan mendasari perbaikan tingkah laku dan kecakapan, termasuk didalamnya perubahan didalam pengetahuan, minat dan perhatian yang dibentuk oleh tenaga psikis dalam pribadi manusia.¹ Menurut Sugiyono dan Hariyanto belajar merupakan aktivitas untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengukuhkan kepribadian.² Jadi belajar merupakan aktivitas untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman serta perubahan tingkah laku individu.

Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh guru dalam mengatur dan mengorganisasikan lingkungan belajar dengan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar. Menurut Sugihartono pembelajaran adalah upaya yang dilakukan pendidik atau guru secara sengaja dengan tujuan menyampaikan ilmu pengetahuan,

¹ Indah komsiah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta : teras, 2012), hal .3

² Muhammad Irham, Novan Ardy Wiyanti, *psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal.117

dengan cara mengorganisasikan dengan menggunakan berbagai metode belajar agar siswa dapat melakukan kegiatan belajar lebih optimal. Jadi pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan materi yang diajarkan kepada siswa agar siswa mampu belajar secara optimal.

Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil belajar saja, akan tetapi lebih ditekankan pada proses pembelajaran dan kreativitas siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Berkenaan dengan hal ini, tugas seorang guru saat ini adalah menyediakan atau memberikan kegiatan yang dapat merangsang keingintahuan siswa dan membantu mereka mengekspresikan gagasan-gagasan mereka serta mengkomunikasikan ide ilmiah mereka. Tugas guru bukan semata-mata membuat siswa mendapatkan nilai yang baik dan lulus UAN, tetapi juga lebih ditekankan pada keefektifan proses pembelajaran. Sedangkan proses pembelajaran akan efektif, jika model dan metode pembelajaran yang digunakan guru sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan efektifitas pembelajaran, guru memegang peranan yang sangat dominan. Karena guru terlibat secara langsung dalam kedua kegiatan tersebut. Gurulah yang memilih dan menentukan metode dan model pembelajaran yang tepat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Seorang pendidik harus membimbing, mengarahkan, dan menciptakan kondisi belajar bagi siswa untuk mencapai

pembelajaran yang aktif dan efektif. Khususnya guru matematika harus mampu mengurangi metode ceramah dan mulai mengembangkan metode lain yang melibatkan siswa lebih aktif. Sehingga, tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, ketidaksetiaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar matematika tentu akan sangat mempengaruhi kreativitas dan hasil belajar siswa.

Kreativitas sering digambarkan dengan kemampuan berfikir kritis dan banyak gagasan, orang kreatif melihat hal yang sama, tetapi melalui cara berfikir yang berbeda.³ Hasil belajar merupakan ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang telah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat.

Menurut Usman seorang guru profesional adalah orang yang memiliki kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan, sehingga mampu melaksanakan tugas dan fungsinya sebagai guru dengan kemampuan yang maksimal. Kreativitas adalah salah satu kunci yang perlu dilakukan oleh guru untuk memberikan layanan pendidikan maksimal sesuai kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan. Jadi Kreativitas sangat penting dalam pembelajaran didalam kelas, kreativitas seorang siswa dalam memahami apa yang diajarkan oleh guru akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

³ Hamzah B.Uno,Nuridin Mohammad, *Belajar dengan pendekatan PAIKEM*,(Jakarta:Bumi Aksara,2012), hal.154

Dari permasalahan diatas peneliti berusaha meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation (GI)*. Dengan demikian maka pembelajaran yang terjadi akan lebih merangsang minat siswa untuk belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang ada beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Masih banyak yang beranggapan bahwa belajar di sekolah masih terpaku pada hasil belajar dan nilai yang diperoleh, seharusnya didalam proses belajar disekolah tidak terpaku pada hasil dan nilai saja akan tetapi pada proses pembelajaran.
2. Guru belum menguasai penerapan model pembelajaran didalam kelas.
3. Guru beranggapan bahwa penerapan model pembelajaran didalam kelas siswa kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan.
4. Guru beranggapan penerapan model pembelajaran didalam kelas siswa akan ramai sehingga mengganggu kelas lain.
5. Siswa kurang kreatif untuk memecahkan masalah dalam materi yang diajarkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti bermaksud melaksanakan penelitian dengan judul, “Pengaruh Model Pembelajaran *Group Investigation (GI)* terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Matematika

Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa kelas VII di MTsN Aryojeding Rejotangan Tulungagung. Jadi rumusan masalah dari judul tersebut adalah:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran GI terhadap kreativitas siswa kelas VII pada materi aritmatika sosial di MTsN Aryojeding Rejotangan Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran GI terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII pada materi aritmatika sosial di MTsN Aryojeding Rejotangan Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran GI terhadap kreativitas dan hasil belajar matematika siswa kelas VII pada materi aritmatika sosial di MTsN Aryojeding Rejotangan Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran GI terhadap kreativitas pembelajaran matematika siswa kelas VII pada materi aritmatika sosial di MTsN Aryojeding Rejotangan Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran GI terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII pada materi aritmatika sosial di MTsN Aryojeding Rejotangan Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran GI terhadap kreativitas dan hasil belajar matematika siswa kelas VII pada materi aritmatika sosial di MTsN Aryojeding Rejotangan Tulungagung.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Beberapa manfaat penelitian secara teoritis:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan dalam mencari alternatif pembelajaran didalam kelas.
- b. Penelitian ini diharapkan mampu memperkaya keilmuan
- c. Guru kelas maupun guru matematika di sekolah mampu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe GI sebagai alternatif pembelajaran didalam kelas.

2. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada berbagai pihak, terutama pihak yang terlibat langsung, diantaranya:

a. Bagi Guru

- 1) Sebagai alternatif pembelajaran didalam kelas menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe GI

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan kreativitas siswa dalam berfikir
- 2) Meningkatkan motivasi siswa untuk memahami materi yang diajarkan.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui kinerja guru dalam menyampaikan materi didalam kelas.

d. Bagi Peneliti

- 1) Dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan kreativitas siswa dalam memahami matematika untuk peningkatan hasil belajar siswa.
- 2) Dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan hasil belajar siswa.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe group investgation (GI) terhadap krativitas dan hasil belajar matematika. Kreativitas didapat dari kemmampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika, dalam pemecahan masalah matemtika ada 3 aspek yang dinilai yaitu mampu menyusun masalah dengan cara berbeda (Fleksibel), mampu membuat masalah yang beragam (Fasih), dan mampu membuat masalah yang berbeda (Baru). Hasil belajar matematika didapat dari nilai post test yang diberikan. Dalam penelitian ini menggunakan 3 jenis variabel yaitu variabel

independent (variabel bebas), variabel dependent (variabel terikat) dan variabel kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe group investigation, variabel terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas dan hasil belajar matematika, dan variabel kontrol dalam penelitian ini adalah kreativitas dan hasil belajar matematika pada kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas VII I dan kelas VII J di MTsN Aryojeding yang beralamatkan di desa Aryojeding, kecamatan Rejotangan.

2. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki batasan yaitu hanya terbatas pada materi aritmatika sosial saja.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi khusus yang didasarkan atas sifat-sifat yang didefinisikan, dapat diamati dan dilaksanakan oleh peneliti lain.⁴ Sedangkan menurut Erwan Agus Purwanto dan Dyah Ratih Sulistyastuti definisi operasional dimaksudkan untuk memberikan rujukan-rujukan empiris apa saja yang dapat ditemukan dilapangan untuk menggambarkan secara tepat konsep yang dimaksud sehingga konsep tersebut dapat diamati dan diukur.⁵

⁴ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*. (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 190

⁵ Erwan Agus Purwanto dan Dyah Ratih Sulistyastuti, *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Yogyakarta: Gava Media, 2011), hal. 18

Jadi, agar tidak terjadi kesalahan persepsi terhadap istilah – istilah dalam spenelitian ini maka dikemukakan definisi-definisi sebagai berikut :

1. Pengaruh merupakan daya yang timbul dari orang,atau benda.⁶
Pengaruh dalam penelitian ini adalah akibat yang ditimbulkan karena penerpan model pembelajaran koopertaif tipe group investigation. Pada penelitian ini pengaruh adalah perbedaan nilai yang diperoleh dari hasil penelitian
2. Pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok (kelompok kecil). Siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman belajar yang berkelompok.⁷
3. Model Group Investigation adalah metode siswa sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajari investigasi. Metode ini menuntut siswa untuk mempelajari kemampuan baik dalam berkomunikasi maupun dalam ketrampilan proses kelompok (group process skill).⁸
4. Kreativitas adalah kemampuan berfikir divergen (menyebarkan, tidak searah, sebagai lawan dari konvergen, terpusat) untuk menjajaki bermacam-macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan yang sama benarnya.⁹ Berpikir kreatif merupakan pemikiran yang bersifat asli, reflektif, dan menghasilkan suatu produk yang

⁶ Muhammad Ali, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern*, (Jakarta: Pustaka Amani, 2006), hal.302

⁷ Mohammd Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal.287

⁸ *Ibid.*, hal.295

⁹ Ngainun Naim, *Dasar-Dasar Komunikasi Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), hal.217

kompleks¹⁰. Indikator kreativitas adalah Fleksibilitas, Fasih dan Baru.

5. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.¹¹

H. Sistematika Pembahasan Skripsi

Penulisan skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: (a) latar belakang masalah, (b) identifikasi masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan penelitian, (e) manfaat penelitian, (f) ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, (g) definisi operasional, (h) sistematika penulisan skripsi.

Bab II Landasan Teori, terdiri dari: (a) hakikat matematika, (b) model pembelajaran kooperatif, (c) model pembelajaran kooperatif tipe group investigation, (d) kreativitas dan hasil belajar, (e) pengertian aritmatika sosial, (f) penelitian terdahulu yang relevan, (g) kerangka konsep penelitian, (h) asumsi dan hipotesis penelitian

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: (a) pendekatan dan jenis penelitian, (b) populasi, sampling, dan sampel penelitian, (c) sumber data,

¹⁰ Tatag Yuli Eko Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran Dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*, (Surabaya: Unesa University Press, 2008) hal. 20

¹¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka pelajar 2009), hal. 44

variabel, dan skala pengukuran, (d) teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, (e) analisis data,(f) keabsahan data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri dari: (a) hasil penelitian, (b) pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup, terdiri dari: (a) kesimpulan, (b) saran.