

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang penting dalam kemajuan bangsa. Kemajuan suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) masyarakat bangsa tersebut. Kualitas SDM tergantung pada tingkat pendidikan masing-masing individu untuk membentuk bangsa yang seutuhnya. Apabila pendidikan memiliki visi dan misi yang jelas maka akan menghasilkan keluaran yang berkualitas. Semua itu akan tercapai apabila proses pembelajaran bisa berjalan dengan kondusif, serta dapat mencapai hasil yang baik. Maka dari itu dalam mencapai keberhasilan proses pembelajaran pada dunia pendidikan memerlukan penyempurnaan terhadap kebijakan yang ada.¹

Pada dunia pendidikan, pendidikan memiliki makna yang sangat penting dalam kehidupan. Makna pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana yang diselenggarakan oleh institusi persekolahan (*school education*) untuk membimbing dan melatih peserta didik agar tumbuh kesadaran tentang eksistensi kehidupan dan kemampuan menyelesaikan setiap persoalan kehidupan yang sering muncul.² Dalam pendidikan terdapat komponen-komponen yaitu salah satunya guru dan siswa. Guru adalah pendidik

¹Ahmad Badrus, *Pengaruh Model Pembelajaran Osborn Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Pokok Bangun Datar Segi Empat Siswa Kelas VII di SMPN 2 Ngunut Tahun Ajaran 2014/2015*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015), hal. 1

²Suparlan Suhartono, *Wawasan Pendidikan*, (Jogyakarta: Ar-ruzz Media, 2008), hal. 46

profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan menengah. Orang yang disebut guru adalah orang yang memiliki kemampuan merancang program pembelajaran, salah satunya program pembelajaran yaitu merencanakan proses pembelajaran pada siswa dikelas.³

Dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran masih minim guru yang menerapkan metode yang cocok untuk penyampaian materi. Metode pembelajaran yang memberikan kesempatan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri yang jarang digunakan oleh guru saat pembelajaran yang berlangsung. Salah satu metode yang masih sering digunakan guru dalam pembelajaran adalah metode konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab.⁴ Sehingga hal ini menyebabkan rendahnya daya serap peserta didik. Saat peserta didik diberi tugas oleh guru, peserta didik belum terbiasa berlatih mengerjakan soal latihan tersebut. Sehingga dalam pembelajaran ini suasana kelas lebih cenderung teacher centered dan siswa pun menjadi pasif.⁵ Dalam permasalahan yang terjadi, guru harus bisa membuat siswa untuk antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang efektif tidak hanya semata-mata melihat langsung dari hasil yang diperoleh siswa, tetapi lebih menekankan pada prosesnya sehingga mampu memberikan pemahaman, kecerdasan, dan

³Reni Daharti, dkk, "Strategi Peningkatan Kompetensi Guru dengan Pendekatan Analysis Hierarchy Process," dalam *Journal of Economics and Policy*, no. 1 (2013): 81

⁴Delivia Sistantri Wijaya, *Penerapan Model Student Teams Achievement Division (STAD) dan Metode Ceramah Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Rajabasa Raya Bandar Lampung*, (Bandar Lampung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2016), hal. 27

⁵Anissatul Mufarrokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Teras, 2011), hal. 18

ketekunan siswa dalam menyelesaikan masalah. Pembelajaran yang efektif sangat cocok apabila diterapkan dalam pembelajaran matematika.

Matematika termasuk salah satu ilmu yang wajib ditempuh oleh semua siswa pada jenjang apapun mulai dari SD, SMP, sampai SMA. Matematika disekolah berfungsi untuk meningkatkan ketajaman penalaran siswa, matematika di sekolah juga dimaksudkan untuk melatih siswa agar berpikir kritis, kreatif, logis, sistematis, dan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.⁶ Matematika adalah ilmu yang benar-benar menyatu dalam kehidupan sehari-hari dan mutlak dibutuhkan oleh setiap manusia, baik untuk dirinya sendiri maupun untuk berinteraksi dengan sesama manusia. Akan tetapi kenyataannya, peserta didik takut berhadapan dengan pelajaran matematika. Salah satu faktornya matematika adalah ilmu abstrak yang sulit untuk dipelajari dan dipahami. Karena matematika dipandang hanya berupa angka-angka yang sangat membosankan. Salah satu penyebab peserta didik merasa bosan dalam matematika yaitu dikarenakan metode yang digunakan monoton.⁷

Permasalahan lain yang sering timbul dalam pembelajaran matematika misalnya adalah siswa hanya terbiasa membaca nama dari simbol-simbol dalam matematika tanpa mengetahui maksud dari bacaannya tersebut. Hal tersebut yang membuat siswa tidak memahami materi berikutnya. Proses pembelajaran matematika di sekolah tidak terlepas dari masalah-masalah yang sering timbul,

⁶Ali Hamzah dan Muhlisarini, *Perencanaan dan Strategi Belajar Matematika*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2014), hal. 57

⁷Raodatul Jannah, *Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak Lainnya*, (Jogyakarta: Diva Press, 2011), hal. 22

termasuk kejenuhan dalam proses belajar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, misalnya berkaitan dengan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Pada kenyataannya, guru lebih mendominasi pembelajaran matematika, contohnya guru menerangkan suatu materi, siswa hanya mencatat apa yang dituliskan oleh guru, kemudian guru memberikan soal latihan, lalu siswa mengerjakan soal latihan yang diberikan guru. Maka dari itu guru berkewajiban untuk menciptakan suatu proses belajar peserta didik aktif dalam pembelajaran yang tidak didominasi dari pihak guru.⁸ Sekarang ini berkembang model-model dalam pembelajaran matematika yang dimaksudkan untuk lebih memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk aktif belajar. Salah satu model pembelajaran yang dinilai paling tepat untuk memunculkan gagasan yang kreatif adalah model pembelajaran *Osborn*.

Model pembelajaran *Osborn* memiliki enam tahapan yaitu orientasi, analisa, hipotesis, pengeraman, sintesis, dan verifikasi. Model ini mendorong siswa untuk memahami permasalahan, menganalisis, argumen, dan mengambil kesimpulan sebagai dugaan sementara.⁹ Teknik atau metode *brainstroning* adalah suatu teknik atau cara mengajar yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas, dengan cara melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru, kemudian peserta didik menjawab atau menyatakan pendapat, atau komentar sehingga mungkin masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru, atau dapat diartikan sebagai satu cara untuk mendapatkan ide dari sekelompok manusia dalam waktu singkat. Metode *brainstroning* memiliki tujuan yaitu: memperoleh ide/pendapat sebanyak

⁸Nisyatul Laena, *Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Osborn*, (Banda Aceh: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2019), hal. 8

⁹*Ibid.*, hal. 9

mungkin yang berhubungan dengan topic pembelajaran, membuat suasana belajar yang menyenangkan, membuat siswa mampu menyampaikan ide sehingga terjadi refleksi dalam kelompok, dan kreativitas berpikir lebih berkembang. Setiap aktivitas harus dilakukan guru dengan terampil mengikuti tahap-tahapnya.¹⁰ Dengan demikian, teknik *brainstroning* dalam model pembelajaran *Osborn* akan memberikan pengarahan pada peserta didik dimana peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berfikir kreatif secara matematis untuk menyampaikan ide/gagasan kepada peserta didik lainnya atas permasalahan yang diberikan oleh guru, sehingga peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan yang diajukan dengan berbagai macam model interpretasi.¹¹

Kemampuan berpikir kreatif memiliki 3 indikator yaitu kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan. Kefasihan yaitu mampu memberi jawaban dan membuat masalah sekaligus penyelesaiannya yang beragam dan benar. Fleksibilitas yaitu Mampu memecahkan dan mengajukan masalah yang mempunyai cara penyelesaian berbeda-beda. Kebaruan yaitu mampu menjawab masalah dengan beberapa jawaban yang berbeda-beda tetapi bernilai benar atau satu jawaban yang tidak biasa dilakukan oleh individu pada tingkat pengetahuannya.¹² Selain kemampuan berpikir kreatif, hasil belajar pun juga menjadikan permasalahan disekolah.

Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang berupa ketrampilan dan

¹⁰James Simarmata, dkk, *Pendidikan Di Era Revolusi 4.0: Tuntunan, Kompetensi & Tantangan*, (Banten: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. 62

¹¹*Ibid.*, hal. 10

¹²Tatag Yuli Eko Siswono, "Proses Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan dan Mengajukan Masalah Matematika," dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan*, no. 1 (2008): 62

perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang diantaranya faktor internal yang berasal dari dalam diri seseorang. Pada kenyataannya di lapangan, bahwa rendahnya hasil belajar matematika siswa bukan disebabkan ketidakmampuan siswa dalam melakukan perhitungan melainkan karena siswa tidak memahami permasalahan yang terdapat dalam soal.¹³ Dalam realita pembelajaran, hasil belajar dari sebagian peserta didik tersebut juga masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang diterapkan yaitu 75. Dengan hal tersebut dapat juga memberikan potensi untuk siswa menyelesaikan masalah dalam kegiatan belajar matematika. Penerapan model pembelajaran *Osborn* diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.

Materi aritmetika sosial dalam pembelajaran matematika merupakan materi yang penting sehingga siswa diharapkan mampu menguasai materi tersebut dengan baik. banyak masalah dalam kehidupan sehari-hari yang dapat diterjemahkan dalam model matematika. Misalnya untuk menghitung harga pembelian, mencari untung dan rugi dalam perdagangan, serta menentukan besarnya nilai bruto, netto dan tarra. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi matematika bahawa di MTs Miftahul'Ulum Centong Kediri kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa pada materi aritmetika sosial belum memuaskan. Selain itu belum pernah menerapkan model pembelajaran *Osborn*.

¹³Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 22

Berdasarkan uraian di atas, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Osborn* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Matematika Materi Aritmetika Sosial Kelas VII di MTs Miftahul ‘Ulum Centong Kediri”**

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah penelitian ini adalah :

- a. Pembelajaran matematika di kelas yang masih berpusat pada guru
- b. Rendahnya kemampuan berfikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika
- c. Hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika masih tergolong rendah

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka pembatasan masalah penelitian ini adalah :

- a. Fokus untuk meneliti pengaruh model pembelajaran *Osborn* terhadap kemampuan berpikir kreatif.
- b. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika pada materi Aritmetika Sosial.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Osborn* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika materi aritmetika sosial kelas VII di MTs Miftahul ‘Ulum Centong Kediri?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Osborn* terhadap hasil belajar matematika materi aritmetika sosial kelas VII di MTs Miftahul ‘Ulum Centong Kediri?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Osborn* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika materi aritmetika sosial kelas VII di MTs Miftahul ‘Ulum Centong Kediri
2. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Osborn* terhadap hasil belajar matematika materi aritmetika sosial kelas VII di MTs Miftahul ‘Ulum Centong Kediri

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka hipotesis yang penulis ajukan untuk diteliti dalam penelitian ini adalah :

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Osborn* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika materi aritmetika sosial kelas VII di MTs Miftahul ‘Ulum Centong Kediri
2. Ada pengaruh model pembelajaran *Osborn* terhadap hasil belajar matematika materi aritmetika sosial kelas VII di MTs Miftahul ‘Ulum Centong Kediri

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi peneliti lain dan dapat menambah wawasan serta pengetahuan baru tentang penggunaan model pembelajaran *Osborn* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar khususnya siswa kelas VII di MTs Miftahul ‘Ulum Centong Kediri.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran yang tepat sehingga mengalami perubahan dalam belajar matematika.

- b. Bagi Guru

Dalam penelitian ini, guru diharapkan dapat menentukan model pembelajaran yang sesuai sehingga pembelajaran yang dilakukan di kelas dapat berlangsung dengan efektif. Misalnya dengan menerapkan model pembelajaran *Osborn* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan masukan positif dan menjadi alternatif model pembelajaran matematika sehingga mampu meningkatkan kualitas sekolah.

d. Bagi Peneliti

Peneliti mampu belajar dari penelitian yang telah dilakukan agar lebih baik lagi dalam melakukan penelitian yang selanjutnya dan dapat dijadikan sebagai tambahan informasi dan pengetahuan dalam bidang pendidikan.

G. Penegasan Istilah

Agar mudah dimengerti dan dipahami secara jelas judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Osborn* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Matematika Materi Aritmetika Sosial Kelas VII di MTs Miftahul ‘Ulum Centong Kediri”, maka perlu dijelaskan arti kata tersebut, yaitu:

1. Penegasan Konseptual

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, pengatur materi, dan pemberi petunjuk kepada guru di kelas.¹⁴

¹⁴ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal. 45-46

b. Pembelajaran *Osborn*

Pembelajaran *Osborn* merupakan suatu model pembelajaran dengan menggunakan metode atau teknik *brainstroning*. *Brainstroning* adalah suatu teknik atau cara mengajar yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas, dengan cara melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru, kemudian peserta didik menjawab atau menyatakan pendapat, atau komentar sehingga mungkin masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru, atau dapat diartikan sebagai satu cara untuk mendapatkan ide dari sekelompok manusia dalam waktu singkat.¹⁵

c. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah.¹⁶

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diterima oleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.¹⁷

2. Penegasan Operasional

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana yang digunakan guru dalam merancang bahan-bahan pembelajaran yang bisa membuat perubahan dan perkembangan pada diri siswa.

b. Pembelajaran *Osborn*

Pembelajaran *Osborn* adalah suatu teknik yang digunakan dalam diskusi

¹⁵Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), hal. 73

¹⁶Muhammad Iqbal H, *Secul Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*, (Bandung: PT. Panca Terra Firma, 2019), hal. 12

¹⁷Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), hal. 5

kelompok untuk menghasilkan gagasan, pikiran, atau ide yang baru dengan harapan bahwa gagasan atau ide tersebut dapat menghasilkan gagasan yang kreatif guna untuk mencari solusi masalah dengan tepat.

c. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan individu untuk mencari cara, strategi, ide atau gagasan baru bagaimana memperoleh penyelesaian terhadap suatu permasalahan yang dihadapi.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar, mengajar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami maksud dan isi dari pembahasan penelitian, berikut ini sistematika pembahasan dari penelitian ini :

1. Bagian awal, terdiri dari : Halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.
2. Bagian isi, terdiri dari :
 - a. Bab I Pendahuluan, berisi : Latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

- b. Bab II Landasan Teori, berisi : Deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka konseptual atau kerangka berfikir penelitian.
- c. Bab III Metode Penelitian, berisi : Rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
- d. Bab IV Hasil Penelitian, berisi: Deskripsi data, pengujian hipotesis, rekapitulasi hasil penelitian.
- e. Bab V Pembahasan, berisi : Pembasan Rumusan Masalah
- f. Bab VI Penutup, berisi : Kesimpulan, saran.