

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar dan pembelajaran memang sudah menjadi sebuah keharusan dalam kehidupan ini. Belajar adalah upaya perubahan tingkah laku seseorang ke arah yang lebih baik. Sedangkan pembelajaran adalah usaha yang dilakukan supaya tercipta interaksi antar pengajar dan siswa secara kondusif hingga mencapai tujuan yang hendak dicapai. Berikut adalah contoh dari proses belajar yaitu membaca, menulis, mengamati, meniru, dan mendengar.¹

Adapun perintah mengenai kegiatan belajar dan pembelajaran telah dikemukakan dalam QS al-Alaq ayat 1-5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya:

“(1) Bacalah dengan (menyebut) nama Allah yang menciptakan, (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.(3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, (4) Yang Mengajar (Manusia) dengan perantara kalam.(5) Dan mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”²

¹ Munirah, ‘Petunjuk Al Quran Tentang Belajar Dan Pembelajaran’, *Lentera Pendidikan*, 19.1 (2017), hal.44.

² Ahmad Islahud Daroini, ‘Tafsir Ayat Pendidikan Dalam QS AL-ALAQ AYAT 1-5 MENURUT QURAISH SHIHAB’, Skripsi (UIN Raden Intan Lampung, 2018), hal.18.

Berdasarkan ayat di atas, telah dijelaskan bahwa manusia diperintahkan untuk belajar, yakni membaca. Dengan membaca manusia akan memperoleh ilmu pengetahuan baru. Ilmu pengetahuan baru yang telah mereka dapatkan akan menghindarkan diri dari kebodohan dan kemaksiatan. Adapun salah satu ilmu pengetahuan yang penting untuk dipelajari adalah matematika.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran wajib yang dapat kita jumpai dari jenjang TK sampai dengan jenjang Perguruan Tinggi. Matematika adalah ilmu pasti yang berkaitan dengan ruang, kuantitas, struktur, dan perubahan. Menurut Maisura, Matematika adalah salah satu ilmu dasar yang sifatnya pasti, ilmu ini dapat memberi bekal kepada siswa untuk belajar ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan sebagai bekal siswa dalam kehidupan bermasyarakat yang selalu menerapkan ilmu matematika dalam kehidupan sehari-hari.³

Matematika sampai saat ini masih dianggap pelajaran yang sulit untuk dipelajari dan salah satu pelajaran yang menakutkan.⁴ Anggapan ini pun besar kemungkinan akan mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan kognitif yang juga melibatkan kemampuan afektif dan psikomotorik yang dimiliki seseorang.⁵

Selain itu masih terdapat beberapa permasalahan yang menjadi penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Salah satu permasalahan yang

³ Angga Ardianto, Dodik Mulyono, Sri Handayani, 'Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP', *Jurnal Inovasi Matematika*, 1.1 (2019), hal.32.

⁴ Leny Dhianti Haeruman, Wardani Rahayu, and Lukita Ambarwati, 'Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dan Self-Confidence Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematis Siswa Sma Di Bogor Timur', *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 10.2 (2017), hal.158.

⁵ Florentina Indiasuti, "Pengembangan Perangkat Model Discovery Learning Berpendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Dan Rasa Ingin Tahu", *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 2.1 (2017), hal.45-46.

menjadi penyebab hal tersebut yakni penerapan model pembelajaran yang kurang tepat. Pada saat ini model pembelajaran yang masih diterapkan oleh sebagian besar guru adalah model pembelajaran konvensional atau model pengajaran langsung, termasuk dalam proses belajar matematika.⁶ Pembelajaran dengan model konvensional memiliki beberapa metode, diantaranya ceramah, tanya jawab, dan penugasan.

Pada saat guru menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi pelajaran dengan model konvensional, banyak siswa yang tidak fokus pada permasalahan yang sedang dihadapi karena mereka hanya mengikuti arahan dan penjelasan dari gurunya saja. Hal ini dapat memengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa menjadi rendah dikarenakan mereka belum sepenuhnya paham dengan makna dari berbagai konsep yang ada dalam pelajaran matematika itu secara mandiri. Penelitian yang dilakukan oleh Ratni menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model konvensional menghasilkan kemampuan berpikir kreatif siswa lebih rendah daripada pembelajaran dengan model yang lain.⁷

Dari uraian di atas, tindakan yang harus segera dilakukan yaitu menerapkan model pembelajaran yang bersifat aktif. Banyak sekali model pembelajaran yang berpotensi dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa, salah satunya yaitu model *Discovery Learning*. Model *Discovery Learning* memiliki manfaat baik bagi siswa yaitu untuk mengembangkan cara belajar aktif

⁶Marina Rahmayanti, 'PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA ANTARA SISWA YANG DIAJAR MENGGUNAKAN MODEL PENGAJARAN LANGSUNG DAN DISCOVERY LEARNING PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 WONOMULYO', Skripsi, (Universitas Negeri Makassar, 2017).

⁷ Ratni Purwasih dan Ratnasariningsih, 'Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan *Self-Concept* Siswa SMP', *Jurnal Didaktik Matematika*, 4.1 (2017), hal.20.

dengan menemukan dan menyelidiki sendiri hal-hal yang dipelajari, dengan begitu hasil yang diperoleh akan bertahan lama dalam ingatan sehingga tidak mudah dilupakan oleh siswa.⁸

Beberapa hasil penelitian menyatakan bahwa Model *Discovery Learning* dapat memengaruhi peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Nichen Irma dkk menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan Model *Discovery Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Sidorejo Kidul 02 Tingkir. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan Model *Discovery Learning* lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Menurut Kemendikbud, *Discovery Learning* adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan, namun proses penyampaiannya tidak disampaikan dalam bentuk final. Tetapi siswa akan didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui kemudian dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri, lalu mengorganisasi atau membentuk apa yang telah mereka ketahui dan pahami dalam suatu bentuk akhir.⁹ Pembelajaran dengan menggunakan Model *Discovery Learning* sangat membantu untuk mengatasi permasalahan-permasalahan pembelajaran yang masih pasif dan tidak kreatif.

Lingkaran adalah salah satu materi yang terdapat dalam mata pelajaran matematika di jenjang SMP/MTs Kelas 8 semester genap. Adapun hal-hal yang dipelajari dalam materi lingkaran diantaranya yaitu unsur-unsur lingkaran,

⁸ Nugrahaeni, Redhana, and Kartawan, 'Penerapan Model...', hal.71.

⁹ Ardianto, Mulyono, Handayani, 'Pengaruh Model...', hal.34.

keliling lingkaran, dan luas lingkaran yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Materi lingkaran merupakan salah satu materi yang dianggap sulit oleh sebagian siswa. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Sri Maharani dan Martin Bernard bahwa ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan masalah lingkaran.¹⁰

MTs Negeri 3 Kediri dipilih sebagai tempat penelitian dikarenakan peneliti sudah mengetahui budaya sekolah dan kebiasaan belajar yang ada di sekolah tersebut. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 3 Januari 2022, masih terdapat banyak siswa yang masih menganggap bahwa matematika itu pelajaran yang sulit. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian di MTs Negeri 3 Kediri khususnya pada siswa kelas VIII.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Lingkaran Kelas VIII MTs Negeri 3 Kediri”**.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terdapat dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa.

¹⁰ Sri Maharani and Martin Bernard, ‘Analisis Hubungan Resiliensi Matematik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Lingkaran’, *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1.5 (2018), hal.821.

2. Penggunaan model pembelajaran yang belum sesuai .
3. Siswa cenderung masih bergantung pada guru dan kurang aktif dalam mengikuti proses belajar.

Agar penelitian ini tidak terlalu luas ruang lingkupnya dan lebih terarah arahnya, maka batasan permasalahannya yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII. Pemilihan kelas dilakukan dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut memiliki kemampuan yang sama.
2. Pembelajaran yang diberikan kepada siswa menggunakan model *Discovery Learning*.
3. Penelitian ini dibatasi hanya untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi lingkaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi lingkaran kelas VIII MTs Negeri 3 Kediri?
2. Seberapa besar pengaruh model *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi lingkaran kelas VIII MTs Negeri 3 Kediri?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi lingkaran kelas VIII MTs Negeri 3 Kediri.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi lingkaran kelas VIII MTs Negeri 3 Kediri.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, manfaat penelitian ini yaitu memberikan sumbangan bagi dunia pendidikan dalam proses pembelajaran matematika bahwa model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi lingkaran.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, pembelajaran yang menggunakan model *discovery learning* diharapkan dapat memengaruhi peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa MTs Negeri 3 Kediri, khususnya kelas VIII.
- b. Bagi guru, penelitian ini memberi alternatif berupa motivasi untuk mengganti model konvensional yang telah lama diterapkan dengan menggunakan model *discovery learning* khususnya bagi guru matematika dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan salah satu bahan masukan dalam rangka meningkatkan serta memperbaiki kualitas pendidikan di sekolah tersebut.
- d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam menindak lanjuti penelitian serupa dengan ruang lingkup yang lebih luas.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis atau jawaban sementara dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah diatas yakni sebagai berikut:

1. “Ada pengaruh model *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi lingkaran kelas VIII MTs Negeri 3 Kediri”.
2. “Besar pengaruh model *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi lingkaran kelas VIII MTs Negeri 3 Kediri termasuk ke dalam kategori tinggi”.

G. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

- a. *Discovery learning* adalah salah satu bentuk model pembelajaran yang berguna untuk mengembangkan cara belajar siswa supaya lebih aktif dengan langkah menemukan permasalahan sendiri dan menyelesaikan

permasalahan yang ditemukan tersebut secara mandiri, dengan demikian maka hasil yang akan didapat pun akan bertahan lama dalam ingatan.¹¹

- b. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menciptakan hal-hal atau ide-ide baru yang memiliki manfaat bagi dirinya sendiri dan orang lain.¹²

2. Definisi Operasional

- a. *Discovery learning* adalah proses pembelajaran yang penyampaiannya tidak disampaikan secara final. Namun siswa diberi kesempatan untuk mencari informasi tambahan sendiri. Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran dimana proses belajarnya menuntut siswa untuk dapat mengorganisasi cara belajarnya sendiri dalam menemukan serta memecahkan suatu konsep yang ada.
- b. Kemampuan berpikir kreatif adalah suatu kemampuan yang dimiliki siswa dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapi dengan mengembangkan ide-ide yang sudah ada atau dengan menciptakan ide-ide baru dalam proses pemecahan masalah. Kemampuan berpikir kreatif juga dipengaruhi oleh tingkat kreativitas yang dimiliki individu.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan laporan penelitian ini digunakan supaya para pembaca dapat dengan mudah menentukan setiap bagian yang dicari dan dapat

¹¹ Angga Ardianto, Dodik Mulyono, Sri Handayani, 'Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP', *Jurnal Inovasi Matematika*, 1.1 (2019), hal.34.

¹² Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2009), hal.104.

memahami setiap bab dengan tepat. Berikut merupakan sistematika pembahasan dalam penelitian ini:

1. Bagian Awal

Bagian awal ini terdiri dari: Sampul, Halaman Sampul, dan Daftar Isi

2. Bagian Utama (Inti)

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: (a) Latar Belakang Masalah, (b) Identifikasi dan Pembatasan Masalah, (c) Rumusan Masalah, (d) Tujuan Penelitian, (e) Manfaat Penelitian, (f) Hipotesis Penelitian, (g) Definisi Konseptual dan Operasional, dan (h) Sistematika Pembahasan.

Bab II Landasan Teori, terdiri dari: (a) Model *Discovery Learning*, (b) Kemampuan Berpikir Kreatif, (c) Penelitian Terdahulu, dan (d) Kerangka Berpikir.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: (a) Rancangan Penelitian, (b) Variabel Penelitian, (c) Populasi dan Sampel Penelitian, (d) Kisi-Kisi Instrumen, (e) Instrumen Penelitian, (f) Data dan Sumber Data, (g) Teknik Pengumpulan Data, (h) Analisis Data.

Bab IV Hasil penelitian, terdiri dari: (a) Deskripsi Data, (b) Analisis Data.

Bab V Pembahasan, dalam bab ini akan di bahas mengenai hasil temuan peneliti yang telah dikemukakan sebelumnya di hasil penelitian.

Bab VI Penutup, dalam bab ini akan di bahas mengenai kesimpulan dan saran yang relevan terhadap permasalahan yang ada.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri dari: Daftar Rujukan, Lampiran-Lampiran, dan Daftar Riwayat Hidup Peneliti.