

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka.<sup>1</sup> Belajar adalah istilah kunci (key term) yang paling vital dalam usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar tak pernah ada pendidikan. Sebagai suatu proses, belajar hampir selalu mendapat tempat yang luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan upaya pendidikan.<sup>2</sup> Belajar juga memainkan peranan penting dalam mempertahankan kehidupan sekelompok umat manusia (bangsa) ditengah-tengah persaingan yang ketat di antara bangsa-bangsa lainnya yang terlebih dahulu maju karena belajar.

Di zaman yang serba canggih dan modern seperti sekarang ini, ketika komputer merajai seluruh sendi kehidupan, seluruh manusia di tuntutan untuk bisa kreatif. Mampu beradaptasi dengan perubahan kehidupan yang sangat cepat. Untuk mewujudkan hal tersebut, pendidikan memegang peranan yang vital. Pendidikan harus bekerja keras dan berupaya untuk menciptakan generasi-generasi yang handal dan kreatif.

Menyikapi kenyataan yang terjadi diatas sekaligus merupakan tantangan bagi dunia pendidikan, maka paradigma pendidikan harus di ubah. Dari yang

---

<sup>1</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,2005) hal 1

<sup>2</sup> Ibid, hal 59

semula hanya ”banyak mengajari” menjadi “ banyak mendorong anak untuk belajar” dari yang semula disekolah hanya di orientasikan untuk menyelesaikan soal menjadi berorientasi menjadi mengembangkan pola pikir kreatif. Oleh karena itu seorang pendidik harus sanggup menciptakan suasana belajar yang nyaman serta mampu memahami sifat peserta didik yang berbeda dengan anak yang lain.

Allah SWT. berfirman :

قَالَ لَهُ مُوسَى هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عَلَّمْتَ رُشْدًا

*“Musa berkata kepada Khidhr “Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu” (QS. Al – Kahf [18]: 66)”*<sup>3</sup>

Dalam QS Al Kahf (18) :66, dapat diambil beberapa pokok pemikiran yaitu, Kaitan ayat ini dengan aspek pendidikan bahwa seorang pendidik hendaknya: Menuntun anak didiknya. Dalam hal ini menerangkan bahwa peran seorang guru adalah sebagai fasilitator, tutor, tentor, pendamping dan yang lainnya. Peran tersebut dilakukan agar anak didiknya sesuai dengan yang diharapkan oleh bangsa negara dan agamanya. Memberi tahu kesulitan-kesulitan yang akan dihadapi dalam menuntut ilmu. Hal ini perlu, karena zaman akan selalu berubah seiring berjalannya waktu. Dan kalau kita tidak mengikutinya, maka akan menjadikan anak yang tertinggal. Mengarahkannya untuk tidak mempelajari sesuatu jika sang pendidik mengetahui bahwa potensi anak didiknya tidak sesuai dengan bidang ilmu yang akan dipelajarinya.

---

<sup>3</sup> Departemen Agama RI. *Al Qur'an dan Terjemahannya*(Surabaya: Surya Cipta Aksara, 2003) hal 454

Tuntutan di era globalisasi saat ini adalah manusia yang bercirikan kreatif dan kritis. Akibat tuntutan tersebut, sistem pendidikan harus mampu membekali peserta didik untuk menghadapi tantangan hidup secara mandiri, cerdas, rasional dan kreatif. Menurut Haryono pembelajaran harus mampu mengacu pada konsep belajar yang dicanangkan oleh UNESCO dalam wujud “*the four pillars of education*” yaitu belajar untuk mengetahui (*learning to know*) dimana guru sebagai fasilitator dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, belajar untuk melakukan sesuatu (*learning to do*) dimana siswa menggunakan keterampilannya ketika melakukan praktikum pencemaran lingkungan, belajar untuk menjadi seseorang (*learning to be*) yaitu guru memberi kesempatan siswa untuk memaksimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang aktif, sebaliknya bagi siswa yang pasif, peran guru sebagai pembimbing sekaligus menjadi fasilitator untuk mengembangkan kemampuan siswa secara maksimal, belajar untuk menjalani kehidupan bersama (*learning to live together*) yaitu saling menghargai, dan bekerja sama saat melakukan praktikum pencemaran lingkungan. Model pembelajaran yang diperlukan adalah yang memungkinkan dibudayakannya kecakapan berpikir ilmiah, terkembangkannya “*sense of inquiry*” dan kemampuan berpikir kreatif siswa.<sup>4</sup>

Dalam pembelajaran matematika di kelas masih banyak yang menekankan pemahaman siswa tanpa melibatkan kemampuan berpikir kreatif. Siswa tidak diberi kesempatan menemukan jawaban ataupun cara yang berbeda dari yang sudah diajarkan guru. Guru sering tidak membiarkan siswa mengkonstruk

---

<sup>4</sup> Haitami Salim dan Syamsul Kurniawan, Studi Ilmu Pendidikan Islam (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012), hal 7

pendapat atau pemahamannya sendiri terhadap konsep matematika. Dengan demikian, siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.<sup>5</sup> Sehingga sekarang pemerintah mulai memperhatikan metode belajar dengan menciptakan metode-metode belajar yang baru dan lebih inovatif agar kreativitas berpikir siswa dapat berkembang.

Kesenjangan antara tujuan pembelajaran dengan kenyataan pembelajaran Matematika di Kelas VIII MTs N Kanigoro mendorong peneliti agar mencoba menerapkan suatu metode yang tepat pada proses pembelajaran, sebab fungsi metode dalam keseluruhan sistem pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mengembangkan iklim belajar, sebaiknya guru memberikan kesempatan pada siswa untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuannya. Jadi, tugas guru bukan hanya memberi pengetahuan saja, melainkan menyiapkan situasi yang menggiring siswa untuk bertanya, mengamati, mengadakan eksperimen, serta menemukannya fakta dan konsep diri. Banyak metode yang merangsang siswa untuk belajar mandiri, kreatif dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu metode yang di gunakan dalam pembelajaran matematika yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, lebih aktif dan kreatif adalah dengan metode *discovery* (penemuan). Metode ini adalah belajar mencari dan menemukan sendiri.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Tatag Yuli Eko Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif* (Surabaya: Unesa University Press, 2008), hal. 2

<sup>6</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* ( Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2006), hal 19

Metode *discovery learning* ini cocok diterapkan untuk anak kelas VIII karena di lihat dari psikologi anak kelas VIII pada fase operasional formal. Pada masa ini pola berpikir anak sudah sistematis dan meliputi proses-proses yang kompleks. Operasionalnya tidak lagi terbatas semata-mata pada hal-hal yang kongret, akan tetapi dapat juga dilakukan pada operasional lainnya dengan menggunakan logika yang lebih tinggi tingkatannya. Aktivitas proses berpikir pada fase ini mulai menyerupai cara berpikir orang dewasa, karena kemampuan yang sudah berkembang pada hal-hal yang bersifat abstrak. Anak sudah mampu memprediksi berbagai macam kemungkinan. Ia sudah dapat membedakan mana yang terjadi dan mana yang seharusnya terjadi, ia juga dapat menyusun hipotesis dari suatu kenyataan misalnya pola berpikir.<sup>7</sup>

Dalam penemuan disini, siswa tidak dilepas begitu saja, karena penemuan tanpa bimbingan guru tentu akan memakan waktu yang berhari-hari dalam pelaksanaannya. Mengingat hal tersebut maka penemuan yang dimaksud disini adalah penemuan yang di pandu oleh guru (penemuan terbimbing). Dalam sistem belajar mengajar ini guru menyajikan bahan pelajaran tidak dalam bentuk jadi, tetapi setengah atau seperempat jadi. Bahan ajar disajikan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang harus di jawab atau masalah-masalah yang harus dipecahkan. Pada belajar *discovery* (penemuan terbimbing) jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tidak hanya satu kemungkinan jawaban yang benar, tetapi

---

<sup>7</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta : Prenada Media Group, 2009), hal 267

ada kemungkinan jawaban yang diberikan masih berupa hipotesis yang perlu pembuktian.<sup>8</sup>

Pada dasarnya tujuan utama dari metode *discovery* (penemuan terbimbing) ini adalah agar anak memiliki kemampuan memecahkan masalah, oleh karena itu seawal mungkin anak diajak belajar langsung memecahkan masalah. Metode belajar mengajar *discovery* (penemuan terbimbing) mempunyai asumsi bahwa setiap anak kreatif. Belajar *discovery* (penemuan terbimbing) juga dapat membangkitkan motivasi, mengembangkan intelektual dan membina keyakinan kepada diri sendiri.<sup>9</sup> Melalui metode *discovery* (penemuan terbimbing) tentu akan sangat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Berpikir kreatif merupakan suatu aktivitas mental atau membuat hubungan-hubungan (*conection*) yang terus menerus sehingga ditemukan kombinasi yang benar atau sampai seseorang itu menyerah. Dengan kemampuan berpikir kreatif yang tinggi diharapkan prestasi siswa dalam bidang matematika akan semakin meningkat.

Materi pelajaran yang di jadikan materi pokok dalam penelitian ini adalah materi bangun ruang sisi datar khususnya kubus dan balok. Pengambilan materi ini disebabkan bangun ruang sisi datar merupakan bagian dari matematika dan juga merupakan salah satu pelajaran yang harus di pelajari peserta didik. Oleh karena materi tersebut di bahas pada peserta didik kelas VIII sehingga penelitian

---

<sup>8</sup> Nana Syaodih Sukmadinata. *Landasan Psikologi Proses pendidikan* ( Bandung. PT. Remaja Rosdakarya, 2005) hal 184

<sup>9</sup> Ibid, hal 186

ini perlu untuk di laksanakan pada peserta didik kelas VIII dan dilaksanakan di MTs N Kanigoro untuk mengetahui tingkat berpikir kreatif matematika.

Dengan pembelajaran *Discovery* (penemuan terbimbing) di harapkan dapat melatih keterampilan-keterampilan kognitif siswa, belajar menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain dan memicu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sehingga hasil belajar siswa dengan metode ini lebih mudah di ingat dan prestasi siswa dalam bidang matematika dapat meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang di lakukan oleh Median Yopi Saputra dengan judul “Pengaruh metode *Guided Discovery* dengan pendekatan open ended terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII MTs Negeri Tulungagung pada materi bangun ruang tahun pelajaran 2011/2012” yang menyatakan bahwa ada pengaruh Metode *Guided Discovery* dengan pendekatan Open Ended terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII MTs N Tulungagung.

Berdasarkan uraian diatas , maka timbul gagasan untuk melakukan penelitian dengan judul:” Pengaruh Metode *Discovery* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII MTs N Kanigoro Kras Kediri Tahun Pelajaran 2013/2014”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah adalah sebagai berikut :

“ Adakah pengaruh metode *discovery* dalam pembelajaran matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII MTs N Kanigoro Kras Kediri Tahun Pelajaran 2013/2014 ? “

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

“Untuk mengetahui pengaruh metode *discovery* dalam pembelajaran matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII MTs N Kanigoro Kras Kediri Tahun Pelajaran 2013/2014.

## **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data terkumpul.<sup>10</sup> Setelah peneliti merumuskan dan mengadakan penelaahan yang mendalam untuk menentukan anggapan dasar kemudian peneliti merumuskan hipotesis. Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Ada Pengaruh Metode *Discovery* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII MTs N Kanigoro Kras Kediri Tahun Pelajaran 2013/2014”.

---

<sup>10</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta : PT.Rineka Cipta, 2006), hal 71

## **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini sebagai sumbangan untuk memperkaya khasanah ilmiah tentang matematika dan cara belajar mereka sebagai salah satu faktor untuk memperoleh keberhasilan belajar, serta sebagai bahan rujukan dan tambahan pustaka pada perpustakaan IAIN Tulungagung. Dan diharapkan akan mendorong peneliti atau penulis lain untuk mengkaji hal tersebut secara lebih mendalam.

### 2. Secara Praktis

Adapun Manfaat secara praktis adalah sebagai berikut:

#### a. Bagi Sekolah

Memberikan masukan atau saran dalam upaya mengembangkan suatu proses pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII MTs N Kanigoro sehingga meningkatkan sumber daya pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas.

#### b. Bagi guru

Memotivasi kreativitas dan aktivitas guru dalam melaksanakan tugas pembelajarannya dan Memotivasi guru untuk mengembangkan lebih lanjut metode *Discovery* pada konsep yang lain, serta memberikan solusi terhadap kendala pelaksanaan pembelajaran matematika khususnya terkait dengan kemampuan berfikir kreatif siswa.

c. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika dan Melalui metode *Discovery* untuk mengaktifkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam proses belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan serta wawasan peneliti tentang karya ilmiah dan pengalaman yang nantinya dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar selanjutnya.

## **F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian**

Untuk mengatasi agar permasalahan yang akan di bahas pada penelitian tidak terlalu kompleks maka perlu peneliti memberikan batasan-batasan permasalahan. Pembatasan permasalahan ini bertujuan agar penelitian yang akan dilakukan dapat tercapai pada sasaran dan tujuan dengan baik. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Metode *Discovery*

Metode *discovery learning* adalah proses mental dimana siswa mengasimilasi sesuatu konsep atau sesuatu prinsip. Proses mental tersebut misalnya mengamati, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya. Dalam teknik ini siswa

dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan instruksi.<sup>11</sup>

## 2. Berpikir kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan siswa dalam memahami masalah dan menemukan penyelesaian dengan strategi atau metode yang bervariasi (divergen) yang meliputi kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan penyelesaian masalah.<sup>12</sup>

## 3. Siswa

Siswa yang diteliti adalah siswa kelas VIII MTs N Kanigoro Kras Kediri.

## 4. Matematika

Peneliti berfokus pada mata pelajaran Matematika materi pokok bangun ruang sisi datar (kubus/balok).

## G. Penegasan Istilah

### 1. Penegasan Konseptual

1. Pengaruh adalah suatu daya yang ada atau tumbuh dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2009), hal 179

<sup>12</sup> Tatag Yuli Eko Siswono, *Mengajar dan Meneliti* (Jakarta: Unesa University Press, 2008), hal. 111

<sup>13</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hal 664

2. Metode *discovery learning* dapat diartikan sebagai cara penyajian pelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan informasi dengan atau tanpa bantuan guru.<sup>14</sup> Pada metode *discovery* ini bahan ajaran tidak di sajikan dalam bentuk jadi, tetapi setengah atau bahkan seperempat jadi. Bahan ajaran disajikan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang harus di jawab atau masalah-masalah yang harus di pecahkan.<sup>15</sup>
3. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan siswa dalam memahami masalah dan menemukan penyelesaian dengan strategi atau metode yang bervariasi(divergen) yang meliputi kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan penyelesaian masalah.<sup>16</sup> Dalam penelitian ini yang di maksud memunculkan sesuatu yang baru adalah dapat menyelesaikan soal-soal yang diberikan dengan beberapa cara atau penyelesaian yang berbeda, kriteria berpikir kreatif meliputi:
- 1) Fluency/ kefasihan adalah kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah dengan bermacam-macam jawaban serta kelancaran dan kecepatan siswa dalam mengerjakan soal.<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup>Wahyana, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: IKIP Yogyakarta, 1992), h.25

<sup>15</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan...*, hal 184

<sup>16</sup> Tatag Yuli Eko Siswono, *Mengajar dan Meneliti* (Jakarta: Unesa University Press, 2008), hal. 111

<sup>17</sup> *Ibid.* hal 18

2) *Fleksibilitas*/ keluwesan adalah kemampuan siswa untuk menemukan gagasan yang berbeda dan luar biasa untuk memecahkan suatu masalah.<sup>18</sup>

3) *Orisinalitas*/ keaslian adalah kemampuan siswa untuk berpikir dengan cara baru atau dengan ungkapan yang unik dan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang tidak lazim dari pada pemikiran yang jelas diketahui.<sup>19</sup>

## 2. Penegasan Operasional

Penelitian dengan judul "Pengaruh Metode *Discovery* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII MTsN Kanigoro Kras Kediri" ini membahas materi pokok bangun ruang sisi datar (kubus/balok). Dalam penelitian ini, setelah peneliti menerapkan metode *discovery* pada materi pokok bangun ruang sisi datar(kubus/balok) yang didasarkan pada prinsip dan langkah-langkah dari belajar berbasis *discovery* (penemuan terbimbing), yang meliputi enam langkah pembelajaran yaitu memberikan atau merumuskan masalah, menganalisis masalah, merencanakan penyelesaian, memeriksa perencanaan penyelesaian masalah, melanjutkan penyelesaian dan guru memberikan latihan. Setelah materi bangun ruang sisi datar (kubus/balok) selesai di ajarkan, peneliti memberikan tes tentang materi bangun ruang sisi datar (kubus/balok). Dari tes tersebut peneliti menganalisis untuk mengetahui tingkat berpikir kreatif melalui komponen berpikir kreatif. Disini peneliti hanya menggunakan tiga komponen berpikir kreatif yaitu *fluency*,

---

<sup>18</sup> *Ibid.* hal 18

<sup>19</sup> *Ibid.* hal 18

*fleksibility*, dan *orisinalitas*. Dari tingkat berpikir kreatif tersebut digunakan peneliti untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode *discovery* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi pokok bangun ruang sisi datar (kubus/balok) siswa kelas VIII MTs N Kanigoro Kras Kediri.

## H. Sistematika Penulisan Skripsi

Dalam penyusunan sistematika skripsi ini terdiri dari tiga bagian antara lain :

1. Bagian awal, terdiri dari : halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi dan abstrak.
2. Bagian Utama, terdiri dari :

Bab I Pendahuluan, terdiri dari : (A) Latar Belakang Masalah, (B) Rumusan Masalah, (C) Tujuan Penelitian, (D) Hipotesis Penelitian, (E) Manfaat Penelitian, (F) Ruang Lingkup Dan Keterbatasan Penelitian, (G) Penegasan Istilah, (H) Sistematika Penulisan Skripsi.

Bab II Landasan Teori, membahas tentang : A) Pembelajaran Matematika, B) Metode *Discovery*, C) Berpikir Kreatif, D) Materi Bangun Ruang Sisi Datar, E) Kajian Penelitian Terdahulu, F) Kerangka Berpikir Penelitian.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari : (A) Rancangan Penelitian (Berisi Pendekatan Dan Jenis Penelitian); (B) Populasi, Sampling, Dan Sampel Penelitian, (C) Sumber Data, Variabel, Dan Skala Pengukurannya, (D) Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian , (E) Analisis Data. serta (F) Tahap-tahap Penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri dari : (A) Penyajian dan Analisis Data Hasil Penelitian, Serta (B) Pembahasan

Bab V Penutup, terdiri dari: (A) Kesimpulan (B) Saran.

3. Bagian akhir terdiri dari: (A) Daftar Rujukan, (B) Lampiran-Lampiran, (C) Surat Pernyataan Keabsahan Skripsi, (D) Daftar riwayat hidup.