

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia, sedangkan kualitas sumber daya manusia tergantung pada kualitas pendidikannya. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non-formal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi pertimbangan kemampuan-kemampuan individu, agar dikemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat.¹

Pendidikan adalah proses yang terus-menerus (abadi) dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada Tuhan, dan Allah akan meninggikan orang beriman dan berilmu. Yang tercantum pada Surat Al-Mujadalah ayat 11:

الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ

يَا أَيُّهَا

¹ Redja Mudyahardjo, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada, 2001), hal.11

قِيلَ نَشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعُ اللهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتَوْا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ

وَإِذَا

وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Artinya :” Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majelis", maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”(QS.Al-Mujadalah:11)²

Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis. Oleh karena itu, pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Untuk mencapainya, pembaharuan pendidikan perlu terus dilakukan untuk menciptakan dunia pendidikan yang adaptif terhadap perubahan zaman.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka kebutuhan matematika semakin meningkat. Tidak ada orang yang yang tidak memerlukan matematika dalam kehidupan sehari-hari karena matematika dipandang begitu pentingnya. Oleh karena itu matematika diberikan pada semua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

² Departemen Agama RI. *Al Qur'an dan Terjemahannya*(Surabaya: Surya Cipta Aksara, 2003) hal 910

Selain yang telah disebutkan di atas, salah satu tujuan pembelajaran matematika dalam kurikulum 2004 adalah pengembangan aktifitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi, dan dugaan serta mencoba-coba.³ Hal ini mengisyaratkan pentingnya kreativitas, aktifitas kreatif dan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian, melalui belajar matematika peluang terbentuknya SDM yang berketerampilan tinggi menjadi lebih besar.

Pribadi yang kreatif sangatlah dibutuhkan dalam menghadapi perkembangan IPTEK dan informasi. Terbentuknya pribadi kreatif sangat dipengaruhi oleh peran guru khususnya guru matematika. Mereka hendaknya mampu mengelola pembelajaran matematika menjadi lebih menarik serta sebisa mungkin merangsang kreativitas siswa. Siswa hendaknya diberi keleluasaan berpikir dan kemandirian agar dia dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya secara optimal

Dalam mengelola pembelajaran matematika hendaknya disajikan semenarik mungkin. Guru dituntut untuk selalu berinovasi dan memperbaiki proses belajar dan pembelajaran dikelas. Proses belajar mengajar dikelas harus dikelola dengan baik supaya menghasilkan pembelajaran yang bermakna, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja.

Menurut Sudarman salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah masalah lemahnya pembelajaran. Dalam proses pembelajaran,

³ Siswono, dkk., *Menilai Kreativitas Siswa dalam matematika*, (Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika di Jurusan Matematika FMIP Unesa, 2005), hal.1

peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran dikelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika peserta didik lulus dari sekolah, mereka pintar teoritis tetapi mereka miskin aplikasi. Pendidikan disekolah terlalu menjejalkan otak anak dengan berbagai bahan ajar yang harus dihafal. Pendidikan tidak diarahkan untuk mengembangkan kemampuan karakter serta potensi yang dimiliki. Dengan kata lain, proses pendidikan tidak diarahkan untuk membentuk manusia cerdas, memiliki kemampuan memecahkan masalah hidup, serta tidak diarahkan untuk membentuk manusia kreatif dan inovatif.

Kenyataan dilapangan peserta didik hanya menghafal konsep dan kurang mampu menggunakan konsep tersebut jika menemui masalah dalam kehidupan nyata yang berhubungan dengan konsep yang dimiliki. Lebih jauh lagi bahkan peserta didik kurang mampu menentukan masalah dan merumuskannya. Banyak kritik yang ditunjukkan pada cara guru mengajar yang terlalu menekankan pada penguasaan sejumlah informasi/konsep belaka. Penumpukan informasi pada subjek didik dapat saja kurang bermanfaat sama sekali kalau hal tersebut hanya dikomunikasikan oleh guru kepada subjek didik melalui satu arah.⁴

Dalam mengajarkan matematika, guru harus memahami bahwa kemampuan setiap siswa berbeda-beda, serta tidak semua siswa menyenangi mata pelajaran matematika. Dalam pembelajaran matematika guru setidaknya

⁴ Trianto, *Model -Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivitas*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hal. 65

memberikan variasi dalam mengajar dan tidak hanya menggunakan metode ceramah saja, karena siswa akan merasa jenuh dan tidak ada semangat belajar. Pembelajaran akan lebih bermakna dan menarik bagi siswa jika guru dapat menghadirkan suasana yang tidak membosankan seperti menggunakan alat peraga atau media pembelajaran. Guru juga dapat menghadirkan masalah-masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Masalah-masalah tersebut dapat digunakan sebagai sumber aplikasi matematika. Dengan begitu diharapkan hasil pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa.

Perkembangan teknologi mengubah peran guru dari pengajar yang bertugas menyampaikan materi pembelajaran menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar.⁵ Untuk itu penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektivitas dan efisiensi belajar.⁶ Saat ini telah banyak dikembangkan model-model pembelajaran yang dirancang agar siswa bisa lebih aktif dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran efektif yang mengacu pada kreativitas peserta didik yaitu model pembelajaran *Treffinger*. Model *Treffinger* merupakan salah satu dari sedikit model yang menangani masalah kreativitas secara langsung dan memberikan saran-saran praktis bagaimana mencapai keterpaduan. Dengan melibatkan, baik ketrampilan kognitif maupun afektif pada setiap tingkat dari model ini, model *Treffinger* menunjukkan saling hubungan dan ketergantungan antara keduanya dalam mendorong belajar kreatif.⁷

⁵ E Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Grafindo Persada, 2005), hal. 38

⁶ *Ibid.*, hal. 107

⁷ Utami Munandar, *Pengembangan kreatifitas anak Berbakat*.(Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999) hal. 172

Model pembelajaran *Treffinger* dapat membantu siswa untuk berfikir kreatif dalam memecahkan masalah, membantu siswa dalam menguasai konsep-konsep materi yang diajarkan, serta memberikan kepada siswa untuk menunjukkan potensi-potensi kemampuan yang dimilikinya termasuk kemampuan kreatif dan pemecahan masalah. Dengan kreativitas yang dimiliki siswa, berarti siswa mampu menggali potensi dalam berdaya cipta, menemukan gagasan serta menemukan pemecahan atas masalah yang dihadapinya yang melibatkan proses berfikir.

Untuk memperkuat penelitian ini, berikut tercantum hasil penelitian terdahulu dengan judul “ Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Treffinger* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol “oleh skripsi Erdiana Puspitasari alumni STAIN Tulungagung. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan bahwa untuk taraf signifikansi 5% adalah $F_{hit} = 7,747$ dan $F_{tab} = 2,000$ yang berarti $F_{hit} > F_{tab}$. Dengan demikian, ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Treffinger* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol.

Berdasarkan uraian diatas peneliti mencoba mengadakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Treffinger* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa. Yang kemudian dituangkan dalam skripsi berjudul “*Pengaruh Model *Treffinger* dalam Pembelajaran Matematika Terhadap kemampuan berfikir kreatif Siswa Kelas VII MTs N Kanigoro Kras Kediri*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

“Adakah pengaruh model *Treffinger* dalam pembelajaran matematika terhadap kemampuan berfikir siswa kelas VII MTs N Kanigoro Kras Kediri ?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

“Untuk mendeskripsikan pengaruh model *Treffinger* dalam pembelajaran matematika terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa kelas VII MTs N Kanigoro Kras Kediri.”

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis didefinisikan sebagai suatu dugaan sementara yang diajukan seorang peneliti yang berupa pernyataan-pernyataan untuk diuji kebenarannya.⁸ Adapun hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah “ model pembelajaran *Treffinger* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa kelas VII MTs N Kanigoro Kras Kediri”.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini ada beberapa manfaat yang bisa didapatkan, antara lain:

⁸ Tulus Winarsunu, *Statistik Dalam penelitian Psikologi dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2006), hal. 9

1. Secara Teoretis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika.

2. Secara Praktis

a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat sebagai bahan pertimbangan untuk menyusun program-program perbaikan dan kurang tepatnya guru dalam penggunaan metode pembelajaran sehingga visi dan misi sekolah dapat tercapai dengan baik.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan dalam pembelajaran dikelas agar pembelajaran tidak lagi monoton dan tidak membosankan serta dapat mengaktifkan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa sehingga dapat mengembangkan kecerdasan yang dimilikinya.

d. Bagi Para Pembaca

Sebagai bahan rujukan dan petunjuk atau acuan bagi peneliti selanjutnya, khususnya peneliti yang akan meneliti linier dengan peneliti ini. Serta sebagai bahan perbandingan dengan hasil peneliti selanjutnya.

e. 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

1. Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini, antara lain:

- a. Berfikir kreatif dalam pembelajaran matematika menggunakan model *Treffinger* siswa kelas VII MTs N Kanigoro Kras Kediri.
- b. Pengaruh penerapan model *Treffinger* dalam pembelajaran matematika terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa kelas VII MTs N Kanigoro Kras Kediri.

2. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti akan meneliti tentang pengaruh model *Treffinger* dalam pembelajaran matematika terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa kelas VII MTs N Kanigoro Kras Kediri. Adapun batasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini hanya di batasi pada lokasi sekolah MTs N Kanigoro Kras Kediri.
- b. Subyek dari penelitian ini adalah siswa-siswi MTs N Kanigoro Kras Kediri kelas VII.

- c. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *Treffinger*.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

- a. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.⁹
- b. Model pembelajaran *Treffinger* merupakan salah satu dari sedikit model yang menangani masalah kreativitas secara langsung. Dengan melibatkan baik keterampilan kognitif maupun afektif pada setiap tingkat dari model ini, *Treffinger* menunjukkan saling hubungan dan ketergantungan antara keduanya dalam mendorong belajar kreatif.¹⁰
- c. Berfikir kreatif adalah suatu rangkaian tindakan yang dilakukan orang dengan menggunakan akal budinya untuk menciptakan buah pikiran baru dari kumpulan ingatan yang berisi berbagai ide, keterangan, konsep, pengalaman, dan pengetahuan.¹¹

2. Penegasan Operasional

⁹ Ebta Setiawan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia versi 1.1*, (Pusat Bahasa:2010)

¹⁰ Utami Munandar. *Pengembangan kreatifitas anak Berbakat*. (Jakart: PT Rineka Cipta, 1999) hal. 172

¹¹ Tatag Yuli Eko Siswono . *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir kreatif*, (Unesa University Press, 2008), hal. 14

Pengaruh model *Treffinger* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa menunjukkan bahwa hasilnya lebih signifikan (lebih tinggi) maka terdapat perbedaan antara pembelajaran *Treffinger* dengan metode konvensional, dengan demikian pembelajaran di atas dapat member pengaruh yang lebih besar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

H. Sistematika penulisan Skripsi

Agar gambaran mengenai pembahasan ini menjadi jelas, maka penulis akan menggunakan sistematika sebagai berikut:

Bagian awal meliputi : halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi dan abstrak.

Bab I Pendahuluan

Meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi landasan teori dari skripsi ini yang membahas tentang: pembelajaran matematika, model pembelajaran *Treffinger*, berpikir kreatif dalam matematika, kajian penelitian terdahulu yang relevan dan kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini meliputi : rancangan penelitian yang didalamnya berisi pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampling, dan sampel penelitian,

sumber data, variabel, dan skala pengukurannya, teknik pengumpulan data, dan instrumen penelitian serta analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Merupakan laporan hasil penelitian yang meliputi: penyajian data dan analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup

Merupakan bagian penutup yang meliputi: kesimpulan dan saran.