

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa. Menurut Undang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003 dikatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepirtual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.¹ Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan segala usaha yang direncanakan untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam hal keagamaan, akhlak mulia, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan juga Keterampilan yang diperlukan dalam bermasyarakat.

Pendidikan diperoleh dari proses belajar yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. Pendidik memiliki peran sebagai model bagi peserta didik dan sebagai pengelola pembelajaran sehingga keefektifitas proses belajar terletak dipundak pendidik atau dengan kata lain keberhasilan proses belajar sangat ditentukan oleh kualitas pendidik.²

¹ Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

² Ifan Junaedi, "Proses Pembelajaran Yang Efektif," *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research* 3, no. 2 (2019): 19–25, <https://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/86>.

Pendidik yang berkualitas adalah pendidik yang memiliki kompetensi atau kemampuan yang layak dalam menjalankan tugas. Kemampuan tersebut berupa kemampuan dalam memahami siswa, komunikatif dalam menyampaikan materi, memiliki kepribadian yang dewasa, berwibawa, dan bisa menguasai materi, salah satunya matematika.³

Matematika adalah ilmu mengenai bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional untuk menyelesaikan masalah tentang bilangan.⁴ Akan tetapi, matematika kerap disebut sebagai mata pelajaran yang banyak ditakuti siswa, karena ketakutannya tersebut banyak siswa yang malas untuk belajar matematika.⁵ Selain itu, matematika juga merupakan mata pelajaran yang tidak disukai oleh siswa karena dianggap sebagai mata pelajaran yang susah dan rumit sehingga siswa kurang berminat akibatnya ketika guru menjelaskan materi sebagian siswa kurang aktif dan kurang terlibat dalam pembelajaran.⁶

Pembelajaran yang dilaksanakan pada abad ke 21 ini seharusnya berpusat pada siswa dan mempunyai tujuan dalam meningkatkan keterampilan siswa misalnya dalam memecahkan masalah, berinovasi, kreatif, berpikir kritis

³ Wayan Somayana, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Pakem," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 3 (2020): 350–61, <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>.

⁴ Em Zul Fajri and Ratu Aprilia Senja, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Jakarta: Difa Publisher, 2008).

⁵ Mar'atus Sholikhah, "Kemandirian Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Ma At-Thohiriyah Ngantru Matematika Siswa Ma At-Thohiriyah Ngantru" (IAIN Tulungagung, 2014), <http://repo.uinsatu.ac.id/id/eprint/251>.

⁶ Ayu Ardila and Suryo Hartanto, "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematik," *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2017): 175–86, <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v6i2.966>.

serta kerja sama.⁷ Namun kenyataannya proses pembelajaran hingga sekarang ini masih didominasi oleh guru dan tidak memberi kesempatan kepada siswa agar berkembang dengan mandiri melewati penemuan terhadap proses berpikirnya.⁸

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan keterampilan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah. Banyak siswa yang masih terpaku pada satu cara penyelesaian soal dan kurang mampu menghasilkan ide-ide alternatif atau berpikir secara fleksibel. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu penyebab rendahnya keterampilan berpikir kreatif yaitu penggunaan model pembelajaran secara konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan model pembelajaran dengan media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif bertanya, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat.

Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru ketika proses pembelajaran di kelas, misalnya model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer*. Model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* merupakan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subyek dan

⁷ Nadya and Ismail saleh Nasution, "Pengaruh Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answer (GQGA) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2023): 81–89, <https://pelitaaksara.or.id/index.php/terpadu/article/view/10>.

⁸ Hartati, Fahrudin, and Nikman Azmin, "Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Mata Pelajaran IPA Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)* 5, no. 4 (2021): 1770–75, <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i4.2574/http>.

pendidik sebagai fasilitator sehingga peserta didik bisa membangun pengetahuan mereka sendiri.⁹

Model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* ditemukan pada tahun 1963 oleh Spancer Kagan, orang berkebangsaan Swiss. Supriyono mengatakan model ini dikembangkan untuk melatih siswa agar mempunyai keterampilan dan kemampuan dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan. Pada dasarnya model pembelajaran ini merupakan modifikasi dari metode ceramah dan metode tanya jawab yang merupakan kolaborasi dengan menggunakan potongan-potongan kertas sebagai medianya.¹⁰

Model pembelajaran GQGA dapat meningkatkan partisipasi keaktifan siswa dalam lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Model Pembelajaran ini juga memberi kebebasan kepada siswa untuk memperluas pemahamannya dalam mengekspresikan ide atau pendapat baik itu hal-hal yang dipahami ataupun hal-hal yang belum dipahami agar mendorong siswa berpikir kreatif.¹¹ Dengan demikian diharapkan Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* ini dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Hasil belajar adalah prestasi akademik yang berhasil dicapai oleh siswa dengan melewati ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan

⁹ I Gst. Ayu Kiki Indrayani Prabawati and Made Sumantri, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Giving Question and Getting Answer (GQGA) Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Jurnal Undiksha* 6, no. 2 (2018): 112–19, <https://doi.org/10.22202/jp.2018.v10i2.2589>.

¹⁰ Yeni Dwi Kurino, "Model Giving Question and Getting Answer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Didactical Mathematics* 1, no. 1 (2018), <https://doi.org/10.31949/dmj.v1i1.1122>.

¹¹ Nadya and Nasution, "Pengaruh Model Pembelajaran Giving Question and Getting Answer (GQGA) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa."

yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut.¹² Hasil belajar juga bisa diartikan sebagai perubahan tingkah laku dan sikap siswa setelah melewati proses belajar.¹³ Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* adalah media Canva.

Media canva adalah salah satu aplikasi desain online yang menyediakan berbagai macam templates atau *tools design* untuk dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran.¹⁴ Di dalam canva terdapat bagian menu yang penting, diantaranya adalah menu beranda yang merupakan menu utama untuk memuat tata letak asli dari canva, menu *template* yang digunakan untuk memudahkan kita dalam menggunakan atau memodifikasi karya orang lain, menu fitur yang digunakan untuk mempermudah kita dalam menemukan jenis model yang kita inginkan, menu belajar yang digunakan untuk memberi informasi mengenai inspirasi ide dan tutorial tentang canva, menu harga yang merupakan menu ketika pengguna ingin mendapat fitur unggulan, dan yang terakhir menu pengaturan akun yang digunakan untuk mengelola akun penggunanya.¹⁵ Media canva juga menyediakan berbagai macam fitur yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan Keterampilan berpikir kreatif.

¹² Somayana, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Pakem."

¹³ Kurino, "Model Giving Question and Getting Answer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar."

¹⁴ Anjani Suparno Putri and Sunata, "Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD," *Jurnal PPG Unpas XX* (n.d.): 1–17, <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/67514>.

¹⁵ Umi Lathifah, *Canva Tools Desain Andalan Sejuta Umat*, ed. M.Hidayat and Miskadi (Nusa Tenggara Barat: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Pengembangan Indonesia, 2023).

Keterampilan berpikir kreatif merupakan kemampuan dalam merumuskan masalah, menghasilkan ide-ide atau metode baru dalam menghasilkan suatu produk.¹⁶ Ada empat indikator kemampuan berpikir kreatif, diantaranya adalah kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).¹⁷

Hal itu sesuai dengan tujuan pembelajaran Model *Giving Question and Getting Answer*. Penggunaan Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* dengan berbantuan media canva ini diharapkan memiliki dampak positif terhadap siswa salah satunya adalah siswa memiliki semangat yang tinggi dalam belajar matematika sehingga hasil belajar matematika dan keterampilan berpikir kreatif siswa dapat terus meningkat. Berdasarkan paparan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* berbantuan media canva terhadap Keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar matematika siswa kelas XI MA Darul Hikmah Tawang Sari Tulungagung”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

¹⁶ Kasmara Ida, “Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa Kelas VIII SMPN 30 Padang,” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 5, no. 2 (2019): 105–14, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jppf/article/view/107433>.

¹⁷ Gavriela Tamariska et al., “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Di Bandung,” *Jurnal Eksponen* 14, no. 1 (2024): 21–29, <https://doi.org/10.47637/eksponen.v14i1.1034>.

1. Pembelajaran yang masih didominasi oleh guru dan belum terpusat pada siswa
2. Sebagian siswa merasa kesulitan dalam mempelajari matematika
3. Pengembangan Keterampilan berpikir kreatif siswa yang belum optimal
4. Perbedaan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika
5. Masih kurangnya variasi model dan media pembelajaran yang digunakan

C. Pembatasan masalah

Demi tersusunnya pembahasan sesuai dengan yang diharapkan penulis, maka membatasinya sebagai berikut:

1. Menggunakan Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* berbantuan media canva
2. Hasil belajar matematika adalah hasil *posttest* materi garis singgung persekutuan dua lingkaran
3. Keterampilan berpikir kreatif yang melibatkan indikator berpikir kreatif, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan kerincian yang dilihat dari hasil *posttest* materi garis singgung persekutuan dua lingkaran

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas terdapat beberapa permasalahan yang ingin dijawab oleh peneliti, antara lain adalah:

1. Apakah ada pengaruh Model *Giving Question and Getting Answer* berbantuan media canva terhadap Keterampilan berpikir kreatif siswa?
2. Apakah ada pengaruh Model *Giving Question and Getting Answer* berbantuan media canva terhadap hasil belajar matematika siswa?

3. Apakah ada pengaruh Model *Giving Question and Getting Answer* berbantuan media canva terhadap Keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh Model *Giving Question and Getting Answer* berbantuan media canva terhadap Keterampilan berpikir kreatif siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh Model *Giving Question and Getting Answer* berbantuan media canva terhadap hasil belajar matematika siswa.
3. Untuk mengetahui pengaruh Model *Giving Question and Getting Answer* berbantuan media canva terhadap Keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya terkait efektivitas model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer Learning* berbantuan media canva dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar matematika. Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya kajian literatur tentang strategi pembelajaran yang mendukung keterampilan abad 21.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

Memberikan pengalaman belajar yang menarik, aktif, dan bermakna sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berpikir kreatif.

b. Bagi guru

Memberikan alternatif model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar matematika guna meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Menjadi referensi dalam perencanaan dan pengembangan program pembelajaran yang berbasis teknologi dan berorientasi pada penguatan karakter serta keterampilan abad 21.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Menjadi dasar dan acuan untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan model pembelajaran serupa, serta dapat digunakan untuk membandingkan hasil pada jenjang atau mata pelajaran yang berbeda.

G. Penegasan Istilah

1) Secara konseptual.

a. Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer learning*

Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer learning* merupakan pembelajaran aktif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan ide atau gagasan pikirannya sendiri

kepada teman yang lain serta berdiskusi mengenai konsep yang belum dimengerti terhadap suatu mata pelajaran.¹⁸

b. Media canva

Media canva adalah salah satu aplikasi desain online yang menyediakan berbagai macam *templates* atau *tools design* untuk dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran.¹⁹

c. Keterampilan berpikir kreatif

Keterampilan berpikir kreatif merupakan kemampuan dalam merumuskan masalah, menghasilkan ide-ide atau metode baru dalam menghasilkan suatu produk.²⁰

d. Hasil belajar matematika siswa

Hasil belajar diartikan sebagai hasil akhir pengambilan keputusan tinggi rendahnya nilai siswa selama mengikuti proses belajar mengajar.²¹

2) Secara operasional

a. Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer Learning*

Model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer Learning* adalah model pembelajaran yang diterapkan dalam proses

¹⁸ Farizah Yulianti, Sutrio Sutrio, and Hairunisyah Sahidu, "Pengaruh Model Giving Question Getting Answers Melalui Metode Eksperimen Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Fisika," *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 6, no. 1 (2020): 173, <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.1611>.

¹⁹ Putri and Sunata, "Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD."

²⁰ Ida, "Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa Kelas VIII SMPN 30 Padang."

²¹ Sulaiman Effendi and Syarifah Ainah Siregar, "Penerapan Strategi Giving Question And Getting Answer Sebagai Upaya Peningkatkan Hasil Belajar Akuntansi," *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)* 1, no. 2 (2018): 125–37, <https://doi.org/10.30596/liabilities.v1i2.2336>.

pembelajaran matematika dimana siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan saling menjawab pertanyaan antar kelompok mengenai materi garis singgung dua lingkaran.

b. Media Canva

Media canva adalah alat bantu pembelajaran berbasis digital yang digunakan untuk menyajikan materi matematika mengenai garis singgung dua lingkaran.

c. Keterampilan Berpikir Kreatif

Keterampilan berpikir kreatif adalah keterampilan siswa yang diukur berdasarkan 4 indikator yaitu: *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* yang dinilai melalui *posttest*.

d. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah nilai *posttest* yang diperoleh siswa setelah mengikuti model pembelajaran *giving question and getting answer learning* berbantuan media canva dan dinilai berdasarkan pedoman penskoran.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami maksud dan isi pembahasan penelitian, berikut akan dikemukakan sistematika penyusunan proposal skripsi sebagai berikut:

1. Bagian awal terdiri atas halaman judul, halaman sampul, dan daftar isi
2. Bagian inti terdiri atas beberapa bagian, yaitu:

BAB I : Pendahuluan, yang terdiri dari : latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penelitian terdahulu, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Landasan Teori, yang terdiri dari : hakikat matematika, model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer*, media pembelajaran canva, hasil belajar siswa, Keterampilan berpikir kreatif, dan kerangka berpikir.

BAB III : Metode Penelitian, yang terdiri dari : pendekatan dan jenis penelitian; lokasi penelitian; variabel penelitian; populasi, sampel, dan sampling penelitian; data dan sumber data, instrument penelitian, Teknik pengumpulan data, dan analisis data

BAB IV : Hasil Penelitian, yang terdiri dari : deskripsi data; pengujian hipotesis; rekapitulasi hasil penelitian

BAB V : Pembahasan

BAB VI : Penutup, yang terdiri dari : kesimpulan dan saran