

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang menjadikan seseorang memperoleh pemahaman dan cara bertingkah laku dari yang tidak tahu menjadi tahu. Pendidikan bertujuan untuk membantu seseorang dalam menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Pendidikan secara terminologis dapat diartikan sebagai pembinaan, pembentukan, pengarahan, pencerdasan, pelatihan yang ditunjukkan kepada semua anak didik secara formal maupun non formal dengan tujuan membentuk anak didik yang cerdas, berkepribadian, memiliki ketrampilan atau keahlian tertentu sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat.<sup>1</sup> Seiring berkembangnya kemajuan teknologi disetiap zaman, maka kebutuhan pengetahuan akan meningkat. Oleh karena itu, pembangunan pendidikan merupakan salah satu sasaran yang selalu ditingkatkan terus menerus baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya. Pentingnya pendidikan menyebabkan perlu adanya peningkatan mutu dalam pendidikan yang dilakukan secara menyeluruh yang mencakup aspek pendidikan. Dalam Alquran juga dijelaskan tentang bagaimana pentingnya suatu pendidikan dengan tujuan mencari ilmu. Berikut ayat tentang perlunya suatu pendidikan

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عَلَّمْتَٰ رَبِّكَ (66)

---

<sup>1</sup> Hasan Basri, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung : CV PUSTAKA SETIA, 2009), Hal.53

Artinya :

*Musa berkata kepada Khidir: “Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar diantara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu? (QS. Al-kahfi(18):66) <sup>2</sup>*

مَا كَانَ لِبَشَرٍ أَنْ يُؤْتِيَهُ اللَّهُ الْكِتَابَ وَالْحُكْمَ وَالنُّبُوَّةَ ثُمَّ يَقُولَ لِلنَّاسِ كُونُوا عِبَادًا لِي مِنْ دُونِ اللَّهِ وَلَكِنْ

كُونُوا رَبَّانِيِّينَ بِمَا كُنْتُمْ تُعَلِّمُونَ الْكِتَابَ وَبِمَا كُنْتُمْ تَدْرُسُونَ (79)

Artinya :

*Tidak wajar bagi seseorang manusia yang Allah berikan kepadanya Al kitab, Hikmah dan kenabian, lalu Dia berkata kepada manusia: “Hendaklah kamu menjadi penyembah-penyembahku bukan penyembah Allah.” Akan tetapi (dia berkata): Hendaklah kamu menjadi orang-orang rabbani, karena kamu selalu mengajarkan Al-kitab dan disebabkan kamu tetap mempelajarinya”.(QS. Ali Imron (3): 79)<sup>3</sup>*

Ayat-ayat diatas pada ayat surat Al-Kahfi artinya menjelaskan tentang perlunya belajar memberikan suatu pengajaran suatu ilmu yang benar kepada orang lain dari ilmu yang sudah didapatkannya. Kemudian pada ayat surat Ali Imron yang artinya menjelaskan agar manusia hendaknya menjadi manusia yang rabbani yang selalu mengajarkan Al-kitab yang selalu dipelajarinya sebagai landasan petunjuk dalam kehidupan.

---

<sup>2</sup> Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2015), Hal. 88

<sup>3</sup> *Ibid.*, Hal.89

Paradigma pendidikan lebih menekankan agar peserta didik menjadi manusia yang aktif dan kreatif serta memandang suatu masalah menjadi tantangan yang harus ditemukan solusinya. Oleh sebab itu, kemampuan berfikir kreatif perlu ditingkatkan kepada peserta didik dalam era perkembangan global yang semakin pesat ini. Menurut Solso (1998), berpikir adalah sebuah proses dimana representasi mental baru dibentuk melalui transformasi informasi dengan interaksi yang kompleks antara atribut-atribut seperti penilaian, abstraksi, logika, imajinasi, dan memecahkan masalah. Dari pengertian tersebut tampak bahwa ada tiga pandangan dasar tentang berpikir, yaitu:<sup>4</sup>

- 1) Berpikir adalah kognitif
- 2) Berpikir merupakan sebuah proses yang melibatkan beberapa manipulasi pengetahuan dalam sistem kognitif
- 3) Berpikir diarahkan dan menghasilkan perilaku yang “memecahkan” masalah atau diarahkan pada solusi.

Adapun ayat Alquran tentang berpikir

وَلَمْ يَتَفَكَّرُوا فِي أَنفُسِهِمْ ۗ مَا خَلَقَ اللَّهُ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضَ وَمَا بَيْنَهُمَا إِلَّا بِالْحَقِّ وَأَجَلٍ مُّسَمًّى ۗ وَإِنَّ

كَثِيرًا مِّنَ النَّاسِ بِلِقَاءِ رَبِّهِمْ لَكَافِرُونَ ۗ (8)

---

<sup>4</sup> *Ibid.*, Hal.147

Artinya :

*Dan mengapa mereka tidak memikirkan tentang (kejadian) diri mereka? Allah tidak menjadikan langit dan bumi dan apa yang ada diantara keduanya melainkan dengan (tujuan) yang benar dan waktu yang ditentukan. Dan sesungguhnya kebanyakan diantara manusia benar-benar ingkar akan pertemuan dengan Tuhanya. (QS. Ar-Rum (30) : 8)*

Upaya meningkatkan cara berpikir kreatif pada siswa dalam kegiatan proses pembelajaran salah satunya yaitu dengan meningkatkan juga kualitas pendidikan yang sedang digunakan pada jenjang pendidikan sekolah dasar dan menengah adalah dengan salah satu caranya yaitu memperbaiki dan mengembangkan kurikulum pembelajaran. Perubahan kurikulum dilakukan untuk mengikuti arus perkembangan zaman yang semakin maju dan adanya keinginan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Tentu saja bukan hanya perkembangan dari segi kognitif siswa menjadi salah satu tujuan utama dalam pendidikan untuk menjadi individu yang dapat melawan arus perkembangan globalisasi nantinya, akan tetapi dalam hal sikap atau *attitude* juga harus diperhatikan agar menjadi manusia yang lebih terarah dalam segi sosialnya maupun segi spiritualnya dan bisa menghargai dari ajaran yang dianutnya. Berikut ayat Al Quran tentang proses pembelajaran

أَوَلَمْ يَرَوْا كَيْفَ يُبْدِئُ اللَّهُ الْخَلْقَ ثُمَّ يُعِيدُهُ ۚ إِنَّ ذَٰلِكَ عَلَى اللَّهِ يَسِيرٌ (19)

قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ بَدَأَ الْخَلْقَ ۚ ثُمَّ اللَّهُ يُنشِئُ النَّشْأَةَ الْآخِرَةَ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ

قَدِيرٌ ( 20 )

Artinya:

*Dan apakah mereka tidak memperhatikan bagaimana Allah menciptakan (manusia) dari permulaanya, kemudian mengulanginya (kembali), sesungguhnya yang demikian itu adalah mudah bagi Allah. Katakanlah: “Berjalanlah di (muka) bumi”, maka perhatikanlah bagaimana Allah menciptakan (manusia) dari permulaanya, kemudian Allah menjadikanya sekali lagi. Sesungguhnya Allah maha kuasa atas segala sesuatu. (Q.S Al-Ankabut (29): 19-20)*

Penjelasan dari ayat diatas diatas pada perintah melihat seperti firman-Nya (*siiru fi al-ardhi fandhuru*) ditemukan dalam Al-Qur’an sebanyak tujuh kali, ini mengisyaratkan perlunya melakukan apa yang diistilahkan dengan wisata ziarah. Dengan perjalanan itu manusia dapat memperoleh suatu pelajaran dan pengetahuan Dalam jiwanya yang menjadikanya menjadi manusia terdidik dan terbina, seperti dia menemui orang-orang terkemuka sehingga dapat memperoleh manfaat dari pertemuanya dan yang lebih terpenting lagi ia dapat menyaksikan aneka ragam ciptaan Allah.<sup>5</sup>

Salah satu pelajaran yang juga membutuhkan kreatifitas dan bisa menjadikan seseorang terdidik dan terbina dengan baik adalah matematika. Dalam hal ini, kemampuan yang digunakan adalah kemampuan berpikir kreatif matematis. Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang yang dapat

---

<sup>5</sup> Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2015), Hal. 228

mengembangkan kemampuan berfikir. Matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting mengingat sifatnya yang universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Matematika memiliki peran yang strategis dalam meningkatkan kualitas lulusan agar mampu bertindak atas dasar pemikiran logis, rasional, kritis, dan efektif dalam kehidupan sehari-hari serta dapat menggunakannya dalam mempelajari ilmu pengetahuan lainnya. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menyelesaikan permasalahan secara kreatif.

Salah satu tafsiran tentang hakikat kreativitas dikemukakan oleh Ausubel, sebagai berikut :

*Creative achievement ... reflects a rare capacity for developing insights, sensitivities, and appreciations in a circumscribed content area of intellectual or artistic activity.*

Berdasarkan rumusan itu, maka seseorang yang kreatif adalah yang memiliki kemampuan kapasitas tersebut (pemahaman, sensitivitas, dan apresiasi), dapat dikatakan melebihi dari seseorang yang tergolong intelegen, mempelajari abilitet-abilitet itu, serta mengembangkan dan menggunakannya dalam pemecahan masalah (*Problem Solving*).<sup>6</sup>

Aspek khusus berpikir kreatif adalah berpikir *devergen* (*divergent thinking*), yang memiliki ciri-ciri: fleksibilitas, originalitas, dan *fluency*

---

<sup>6</sup> Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), Hal.179

(keluwesan, keaslian, dan kuantitas *output*). Fleksibilitas menggambarkan keragaman (*devergency*) ungkapan atau sambutan terhadap sesuatu stimulasi, misalnya siswa ditugaskan mengkontruksi ungkapan-ungkapan dari kata “rumah”. Bila sambutannya hanya menunjuk pada jenis-jenis rumah, maka ditafsirkan kurang kreatif berpikirnya dibandingkan dengan sambutan yang menunjuk pada jenis rumah, harga rumah, dan sebagainya, *devergency* sangat luas yang berarti berpikirnya lebih kreatif. Originalitas menunjuk pada tingkat keaslian sejumlah gagasan, jawaban, atau pendapat terhadap sesuatu masalah, kejadian, dan gejala, sedangkan *fluency* menunjuk pada kuantitas *output*, lebih banyak jawaban berarti lebih kreatif.

Para siswa dibimbing agar memiliki kemampuan kreativitas, mampu berpikir kritis, dan mampu memecahkan masalah. Karena itu melalui proses belajar tertentu, diupayakan tercapainya tujuan-tujuan tersebut. Guru perlu menyediakan kondisi-kondisi belajar yang memungkinkan terjadinya penambahan aspek keluwesan, keaslian, kuantitas dari *abilite* kreativitas yang dimiliki oleh para siswa.<sup>7</sup> Prosedur mengembangkan kreativitas siswa dapat dilakukan guru dengan langkah sebagai berikut :

1. Mengklasifikasikan jenis masalah yang akan disajikan kepada siswa, yaitu harus dibedakan antara masalah yang disajikan dengan masalah yang ditemukan. Masalah yang disajikan berarti diberikan kepada siswa. Masalah yang ditemukan (*discovered problem*) berarti masalah itu sudah ada, tetappi

---

<sup>7</sup> *Ibid.*, Hal 180

harus ditemukan sendiri oleh siswa.<sup>8</sup> Harus juga dibedakan antara metode pemecahan masalah yang diketahui dan yang tidak diketahui. Dengan menggunakan skema klasifikasi, berpikir kreatif mulai dari masalah yang disajikan, tetapi metode penyelesaiannya tidak diketahui oleh siswa. Setelah itu dilanjutkan dengan ketentuan bahwa situasi masalah dan cara penyelesaiannya tidak diketahui oleh siswa dan oleh orang lain. Siswa harus menciptakan situasi masalah dan menyelesaikan sendiri secara aktif.

2. Mengembangkan dan menggunakan ketrampilan-ketrampilan pemecahan masalah. Setelah masalah disajikan, guru menugaskan siswa mengajukan sebanyak mungkin usul penyelesaian yang mereka pikirkan. Setelah gagasan-gagasan penyelesaian didaftar baru diadakan penilaian.
3. Ganjaran bagi prestasi belajar kreatif, yaitu mendorong dan memberikan ganjaran kepada siswa yang telah mencapai prestasi belajar kreatif

Dari upaya yang dilakukan guru agar tercapainya siswa dapat memiliki kemampuan kreativitas khususnya pada kemampuan kreatif pada Matematika yaitu guru menggunakan suatu metode dan pendekatan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya yaitu metode pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery*) dengan pendekatan *creative problem solving (CPS)*.

Model penemuan terbimbing merupakan metode penemuan dari Bruner yaitu model pembelajaran *guided discovery* adalah pendekatan kognitif dalam pembelajaran dimana guru menciptakan situasi sehingga siswa dapat belajar sendiri. Siswa belajar melalui keterlibatan aktif dengan konsep dan prinsip-

---

<sup>8</sup> *Ibid.*, Hal 180-181

prinsip. Siswa didorong untuk mempunyai pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip atau pengetahuan bagi dirinya. Jadi dalam *guided discovery* yang sangat penting adalah siswa sungguh terlibat pada persoalannya, menemukan prinsip-prinsip atau jawaban lewat suatu percobaan.<sup>9</sup> Siswa melakukan *discovery*, sedangkan guru membimbing mereka kearah yang tepat/benar. Gaya pengajaran demikian, oleh Cagne disebut *guided discovery*, sekalipun didalam kelas yang terdiri dari 20 sampai 30 orang siswa. Hanya beberapa orang saja yang melakukan *discovery*, sedangkan yang lain berpartisipasi dalam proses *discovery* misanya dalam system ceramah reflektif. Dalam kelompok yang lebih kecil, guru dapat melibatkan hampir semua siswa dalam proses itu. Dalam sistem ini guru perlu memiliki ketrampilan memberikan bimbingan, yakni mendiagnosis kesulitan-kesulitan siswa dan memberikan bantuan dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi. Namun demikian, tidak berarti guru menggunakan metode ceramah reflektif sebagaimana halnya pada strategi diatas.<sup>10</sup>

Penemuan terbimbing (*Guided Discovery*) adalah pendekatan kognitif dalam pembelajaran dimana guru menciptakan situasi sehingga siswa dapat belajar sendiri. Siswa belajar melalui keterlibatan aktif dengan konsep dan prinsip-prinsip. Dalam model pembelajaran Guided Discovery ini siswa berperan aktif dalam proses belajar dengan: 1) Menjawab berbagai pertanyaan atau

---

<sup>9</sup> <http://www.referensimakalah.com/2012/10/model-pembelajaran-guided-discovery.html> diakses pada 5 september 2017

<sup>10</sup> Oemar Hamalik., *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), Hal.188

persoalan. 2) Memecahkan persoalan untuk menemukan konsep dasar. Para guru berubah dari menyajikan informasi dan konsepnya, menjadi mengajak siswa bertanya, melihat dan mencari sendiri. Guru hanya memberikan pengarahan.<sup>11</sup>

Jadi metode penemuan terbimbing akan menghadapkan siswa bebas menyelidiki dan menarik kesimpulan untuk mendapatkan penemuan yang baru dengan mencari dan menemukan suatu konsep. Didalam Alquran dijelaskan tentang berfikir untuk menemukan. Berikut firman Allah SWT dalam QS. Al-Ghaasyiyah ayat 17-20

أَفَلَا يَنْظُرُونَ إِلَى الْإِبِلِ كَيْفَ خُلِقَتْ (17) وَإِلَى السَّمَاءِ كَيْفَ رُفِعَتْ (18)

وَإِلَى الْجِبَالِ كَيْفَ نُصِبَتْ (19) وَإِلَى الْأَرْضِ كَيْفَ سُطِحَتْ (20)

Artinya :

*Maka apakah mereka tidak memperhatikan unta bagaimana dia diciptakan (17) Dan langit, bagaimana ia ditinggikan (18) Dan gunung-gunung, bagaimana ia ditegakkan (19) Dan bumi, bagaimana ia dihamparkan (20)*

Dalam ayat tersebut maksudnya adalah mendorong peserta didik untuk dapat mencari dan menemukan serta menyelidiki apa-apa yang telah diciptakan oleh Allah SWT, kemudian mengamalkan segala pengetahuan yang telah diperoleh dalam proses belajar mengajar atau pengamatan dari keyakinan dan

---

<sup>11</sup> <http://www.referensimakalah.com/2012/10/model-pembelajaran-guided-discovery.html> diakses 5 September 2017

sikap yang mereka hayati dan pahami sehingga benar-benar telah ditransformasikan kedalam peserta didik tersebut.<sup>12</sup>

*Creative Problem Solving (CPS)* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan ketrampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan ketrampilan. Menurut Keren pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada ketrampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan kreatifitas.<sup>13</sup> Sintaks *Creative Problem Solving* berdasarkan criteria Osborn-Parnes adalah sebagai berikut:<sup>14</sup>

#### 1. *Objective Finding*

Siswa dibagi kedalam kelompok-kelompok. Siswa mendiskusikan situasi permasalahan yang diajukan guru dan *membrainstroming* sejumlah tujuan atau sasaran yang bisa digunakan untuk kerja kreatif siswa. Sepanjang proses ini diharapkan bisa membuat suatu konsensus tentang sasaran yang hendak dicapai oleh kelompoknya.

#### 2. *Fact Finding*

Siswa *membrainstoming* semua fakta yang mungkin berkaitan dengan sasaran tersebut. Guru mendaftarkan setiap perspektif yang dihasilkan oleh siswa. Guru

---

<sup>12</sup> <http://www.wartamadrasahku.com/2017/06/dasar-dan-tujuan-pendekatan-discovery.html> diakses tanggal 6 Nopember 2017

<sup>13</sup> Purwati, *Efektifitas Pendekatan Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada siswa SMA*. Jurnal Imiah Edukasi Matematika (JIEM), Vol.1/No.1/April 2005, ISSN: 977-2442-8780-11. Hal.44-45

<sup>14</sup> *Ibid*, Hal.46-47

memberi waktu kepada siswa untuk berefleksi tentang fakta-fakta apa saja yang menurut siswa paling relevan dengan sasaran dan solusi permasalahan.

### 3. *Problem Finding*

Salah satu aspek terpenting dari kreativitas adalah mendefinisikan kembali perihal permasalahan agar siswa bisa lebih dekat dengan masalah sehingga memungkinkan untuk menemukan solusi yang lebih jelas. Salah satu teknik adalah *brainstorming* beragam cara yang mungkin dilakukan untuk semakin memperjelas sebuah masalah.

### 4. *Idea Finding*

Pada langkah ini, gagasan-gagasan siswa didaftar agar bisa melihat kemungkinan menjadi solusi atas situasi permasalahan. Ini merupakan langkah *brainstorming* yang sangat penting. Setiap usaha siswa harus diapresiasi sedemikian rupa dengan penulisan setiap gagasan, tidak peduli seberapa relevan gagasan-gagasan tersebut akan menjadi solusi. Setelah gagasan-gagasan terkumpul, cobalah meluangkan waktu beberapa saat untuk menyortir mana gagasan yang potensial sebagai solusi. Tekniknya adalah evaluasi cepat atas gagasan-gagasan tersebut yang sekiranya bisa menjadi pertimbangan solusi lebih lanjut.

### 5. *Solution Finding*

Pada tahap ini gagasan-gagasan yang mempunyai potensi terbesar dievaluasi bersama. Salah satu caranya adalah dengan *brainstorming* kriteria-kriteria yang dapat menentukan seperti apa solusi terbaik itu seharusnya.

Kriteria ini dievaluasi hingga menghasilkan penilaian yang final atas gagasan yang pantas menjadi solusi atas situasi permasalahan.

#### 6. *Acceptance Finding*

Pada tahap ini, siswa mulai mempertimbangkan isu-isu nyata dengan cara berfikir yang sudah mulai berubah. Siswa diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif. Gagasan-gagasan siswa diharapkan sudah bisa digunakan tidak hanya untuk menyelesaikan masalah, tetapi juga untuk mencapai kesuksesan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan pendekatan pembelajaran yang penyelesaian masalah menggunakan teknik yang sistematis dalam mengorganisasikan gagasan-gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Hasil pengkajian yang dilakukan PPPPTK Matematika dan berdiskusi dengan peserta diklat yaitu keluhan para guru SMK yang mengajar matematika salah satu diantaranya adalah rendahnya kemampuan siswa dalam mempelajari matematika, dilain pihak guru pada umumnya masih kurang memperhatikan kemampuan siswa dan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*).<sup>15</sup> Siswa pada umumnya pasif untuk bertanya langsung kepada guru apalagi bagi siswa yang merasa berkemampuan rendah sehingga pemahaman materi masih rendah. selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik SMP Negeri di kabupaten Banyumas diperoleh suatu keterangan bahwa

---

<sup>15</sup> Ignasius Fandy Jayanto.Sri hastuti Noer, *Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Pembelajaran Guided Discovery*, Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung 2017. Hal.246

dalam proses pembelajaran guru masih menerapkan pembelajaran ekspositori, guru menjelaskan materi, memberi contoh, mengajukan pertanyaan kepada siswa kemudian peserta didik mengerjakan latihan dan diakhiri pembelajaran siswa diberi pekerjaan rumah. Matemaika masih dianggap sulit dan tidak bermakna. Terlebih lagi saat ini sebagian besar proses pembelajaran matematika dikelas masih menggunakan model pembelajaran langsung yang berfokus kepada guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Guru hendaknya dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar.<sup>16</sup>

Selanjutnya peneliti melakukan observasi di sebuah sekolah Islam yaitu di MTsN 8 Tulungagung, dengan melihat langsung pembelajaran didalam kelas tepatnya dikelas VIII. Kemudian peneliti melakukan wawancara sekilas dengan guru mata pelajaran bersangkutan. Dari hasil wawancara yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar dan mengajar masih menggunakan metode konvensional yaitu pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Sementara pembelajaran dikelas masih menekankan pemahaman siswa tanpa melibatkan kemampuan berpikir kreatif. Hal ini karena guru masih menggunakan soal rutin sehingga siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematisnya. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang nantinya bisa berpengaruh pada prestasi belajar

---

<sup>16</sup> Sandy Prasetyo, *Eksperimentasi Model Pembelajaran Discovery Learning (DL) dan Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Bangun Ruang Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri Se-Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2014-2015*. (Jurnal Elektronika Pembelajaran Matemaika, Vol.3.No.9,hal 9977, November 2015)

siswa perlu dikembangkan disekolah tersebut dengan pembelajaran menggunakan sebuah metode dan pendekatan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan berpikir kreatif adalah model penemuan terbimbing (*Guided Discovery*) dengan pendekatan (*Creative Problem Solving*). Berdasarkan uraian sebelumnya, diharapkan metode penemuan terbimbing (*Guided Discovery*) dengan pendekatan *CPS* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa MTsN 8 Tulungagung yang berpengaruh pada hasil prestasi belajar siswa. Peneliti memilih 2 sampel kelas untuk dijadikan penelitian yaitu Kelas VIII-A sebanyak 24 siswa sebagai kelas eksperimen dan Kelas VIII-B sebagai kelas kontrol sebanyak 22 siswa, dari 2 kelas tersebut adalah kelas yang mempunyai kemampuan yang sama dan homogen. Oleh karena itu, peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Guided Discovery*) dengan Pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus dan Balok Siswa Kelas VIII MTsN 8 Tulungagung.**

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

Identifikasi Masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VIII di MTsN 8 Tulungagung masih rendah
2. Ketercapaian prestasi dan minat belajar matematika MTsN 8 Tulungagung masih kurang

3. Pada umumnya guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, sehingga siswa kurang berperan aktif dalam pembelajarannya

Ruang lingkup Batasan Masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Materi pembelajaran dalam penelitian ini dibatasi pada materi bangun ruang, menentukan serta mengukur luas dan volume dari bangun ruang balok, kubus prisma dan limas dan gabungan dari beberapa bangun ruang.
2. Model pembelajaran dirancang dan dikembangkan melalui perangkat Rencana Progeram Pembelajaran (RPP) dan pemberian tes dan soal mengenai bangun ruang berorientasi penemuan terbimbing dengan pendekatan *CPS*
3. Model pembelajaran penemuan terbimbing (*Guided Discovery*) dalam penelitian ini adalah pendekatan kognitif dalam pembelajaran dimana guru menciptakan situasi dimana dapat belajar mandiri, sedangkan pendekatan pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan ketrampilan pemecahan masalah diikuti dengan penguatan ketrampilan.

### **C. Rumusan Masalah**

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Guided Discovery*) dengan Pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* terhadap prestasi belajar matematika pada materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas VIII MTsN 8 Tulungagung ?

2. Berapakah besar pengaruh Model Pembelajaran Terbimbing (*Guided Discovery*) dengan Pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* terhadap prestasi belajar matematika pada materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas VIII MTsN 8 Tulungagung ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian pada kelas VIII MTsN Rejotangan Tulungagung pada materi bangun ruang adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Guided Discovery*) dengan Pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* terhadap prestasi belajar matematika pada materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas VIII MTsN 8 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui berapakah besar pengaruh Model Pembelajaran Terbimbing (*Guided Discovery*) dengan Pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* terhadap prestasi belajar matematika pada materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas VIII MTsN 8 Tulungagung.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

1. Ada pengaruh model pembelajaran terbimbing (*Guided Discovery*) dengan pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* terhadap prestasi belajar matematika pada materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas VIII MTsN 3 Tulungagung.

2. Besar pengaruh model pembelajaran terbimbing (*Guided Discovery*) dengan pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* terhadap prestasi belajar matematika pada materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas VIII MTsN 3 Tulungagung tergolong kuat.

## **F. Kegunaan Penelitian**

### 1. Kepentingan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan pengetahuan baru, khususnya yang berkaitan dengan metode pembelajaran matematika berorientasi penemuan terbimbing dengan pendekatan *problem solving* dalam upaya peningkatan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII MTsN 8 Tulungagung pada materi bangun ruang khususnya kubus dan balok.

### 2. Kepentingan Praktis

#### a. Bagi guru

hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru sebagai masukan dalam kegiatan pembelajaran siswa melalui model Penemuan Terbimbing (*Guided Discovery*) dengan Pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)*.

#### b. Bagi siswa

sebagai pemicu dalam meningkatkan kreatifitas, minat dan prestasi belajar siswa khususnya pada siswa kelas VIII MTsN 8 Tulungagung.

c. Bagi Peneliti

Suatu tantangan dimana peneliti adalah sebagai calon guru khususnya sebagai guru Matematika untuk megembangkan diri dan menambah wawasan serta objek yang diteliti sebagai referensi kegiatan akademik.

d. Bagi sekolah tempat yang diteliti

Sebagai masukan dan evaluasi untuk menentukan suatu kebijakan dalam membantu meningkatkan pemahaman konsep-konsep dalam pembelajaran kususny pada pembelajaran matematika pada materi bangun ruang.

e. Bagi IAIN Tulungagung

Sebagai sumber bahan kajian yang dapat dimanfaatkan bagi eneliti lain dengan studi kasus yang sejenis khususnya progam pendidikan matematika.

## **G. Penegasan Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami maksud dari judul penelitian dengan beberapa istilah yang menjadi variabel penelitian perlu adanya penegasan istilah, adapun penegasan istilah dari model pembelajaran Penemuan terbimbing (*Guided Discovery*). Penemuan terbimbing (*Guided Discovery*) adalah pendekatan kognitif dalam pembelajaran dimana guru menciptakan situasi sehingga siswa dapat belajar sendiri. Siswa belajar melalui keterlibatan aktif dengan konsep dan prinsip-

prinsip. Dalam model pembelajaran Guided Discovery ini siswa berperan aktif dalam proses belajar dengan: 1) Menjawab berbagai pertanyaan atau persoalan. 2) Memecahkan persoalan untuk menemukan konsep dasar.<sup>17</sup> Menurut Wilcox, bahwa dengan pembelajaran penemuan dapat mendorong siswa untuk belajar, sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, serta pengalaman dalam melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk siswa sendiri. Sedangkan menurut Hamalik menyatakan *Guided Discovery* (penemuan terbimbing) yaitu suatu prosedur mengajar dan menitikberatkan studi individual, manipulasi objek-objek, dan eksperimentasi oleh siswa sebelum membuat generalisasi sampai siswa menyadari suatu konsep.<sup>18</sup>

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery* adalah salah satu metode pembelajaran dimana dalam kegiatan pembelajaran mementingkan keterlibatan aktif siswa sendiri dalam menemukan suatu konsep-konsep dan pengalaman belajar untuk mencapai pemahaman dengan bimbingan dan arahan yang diberikan oleh guru. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan percobaan-percobaan dari suatu masalah yang diberikan dengan tujuan siswa dapat

---

<sup>17</sup> <http://www.referensimakalah.com/2012/10/model-pembelajaran-guided-discovery.html> diakses 5 September 2017

<sup>18</sup> Ignasius Fandy Jayanto.Sri hastuti Noer, *Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Pembelajaran Guided Discovery*, Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung 2017. Hal.251

berpikir mandiri menemukan konsep dari masalah, dari situ siswa mendapatkan pengalaman belajar dan siswa akan lebih ingat karena mereka mengalami proses menemukan sendiri.

*Creative Problem Solving (CPS)* merupakan variasi dari pembelajaran penyelesaian masalah dengan teknik yang sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan.<sup>19</sup> Model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS-* pemecahan masalah secara kreatif) menawarkan contoh lain dari kerangka pemecahan masalah generic. Model pembelajaran ini terdiri dari tiga komponen utama: memahami tantangan, memunculkan ide, dan menyiapkan tindakan .<sup>20</sup> *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan ketrampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan ketrampilan .<sup>21</sup>

Dari uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan CPS ini ketika pembelajaran siswa dihadapkan dengan suatu masalah, siswa dapat melakukan memecahkan masalah dan mengembangkan ide-idenya dengan cara yang kreatif. Hal ini dilakukan tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, tetapi lebih pada ketrampilan pemahaman pemecahan masalah serta memperluas proses

---

<sup>19</sup> Karunia Eka Lestari, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Bandung : PT Refika Aditama, 2015), Hal.65

<sup>20</sup> Dale H.Schunk, *Learning Theories An Educational Perspective*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), Hal.421

<sup>21</sup> Purwati, *Efektifitas Pendekatan Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis*, Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika, Vol.1/No.1/April 2015, ISSN: 977-2442-8780-11, hal.42

berpikir siswa. Dengan demikian diharapkan siswa akan merasa tertarik dan tertantang untuk terus mencoba menyelesaikan masalah-masalah matematika yang ada sehingga kemampuan pemecahan masalah matematika siswa meningkat.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Guided Discovery*) dengan Pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* adalah dimana siswa dihadapkan pada pengalaman sendiri dan pengetahuan awal mereka, untuk menemukan kebenaran sendiri atau pengetahuan baru yang harus dipelajari dari masalah yang diberikan dengan menggunakan cara mandiri siswa menemukan penyelesaian suatu masalah sehingga siswa dalam menyelesaikan masalah menggunakan cara yang kreatif. Anggapan dasar dari model pembelajaran *guided discovery* adalah bahwa apa yang dipelajari sendiri akan dimengerti lebih baik dan ketika dihadapkan dengan suatu masalah (*problem*) akan melatih kemampuan berpikir

## **H. Sistematika Pembahasan**

Adapun sistematika penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bab (I) Pendahuluan, terdiri dari : a) Latar Belakang, b) Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah, c) Rumusan Masalah, d) Tujuan Penelitian, e) Hipotesis Penelitian, f) Kegunaan Penelitian, g) Penegasan Istilah, h) Sistematika Pembahasan.

Bab (II) Landasan Teori, terdiri dari : a) Deskripsi Teori meliputi 1) Pendekatan Pembelajaran, 2) Pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Guided*

*Discovery*), 3) pembelajaran dengan Pendekatan *Crativitas Problem Solving (CPS)*, 3) Penerapan Kolaborasi model Pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Guided Discovery*) dengan Pendekatan *Creative Problem Solving*, 4) Sintaks Implementasi Kolaborasi metode Pembelajaran Penemuan Terbimbing (*Guided Discovery*) dengan Pendekatan *Crativitas Problem Solving*, b) Penelitian Terdahulu, h) Kerangka Berfikir Penelitian.

Bab (III) Metode Penelitian terdiri : a) Rancangan Penelitian meliputi 1) Pendekatan Penelitian, 2) Jenis 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 : a) Deskripsi Data, b) Analisis Data Hasil Penelitian, c) Rekapitulasi.

Bab (V) Pembahasan terdiri dari : a) Pembahasan Rumusan Masalah I, b) Pembahasan Rumusan Masalah II.

Bab (VI) Penutup terdiri dari : a) Kesimpulan, b) Saran.