

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Seiring dengan berjalannya waktu, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi mengalami perkembangan yang pesat. Salah satu unsur penting dan dibutuhkan dalam perkembangan peradaban manusia adalah pendidikan. Menurut UU No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Tujuan lain dari pelaksanaan pendidikan yaitu agar dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas serta mampu menghadapi persaingan kompetitif dengan negara lain.

Cabang ilmu yang mendasari kehidupan manusia serta berkaitan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam dunia pendidikan adalah matematika. Matematika biasanya digunakan sebagai ilmu pengetahuan dasar diberbagai cabang ilmu pengetahuan lainnya, sehingga matematika dijadikan mata pelajaran wajib yang dipelajari pada seluruh jenjang pendidikan. Akan tetapi pada kenyataannya matematika dianggap momok, ilmu yang penuh dengan lambang lambang, rumus-rumus yang sulit, sangat membingungkan dan sulit dipahami oleh siswa. Hal ini dapat di lihat dari hasil belajar dan penguasaan siswa terhadap

materi matematika masih tergolong rendah jika dibanding dengan mata pelajaran lain.

Salah satu parameter yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan pendidikan yaitu dengan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa merupakan perubahan tingkah laku yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2011:22). Salah satu faktor intern yang mempengaruhi hasil belajar adalah kreativitas belajar. Kreativitas adalah kemampuan mengimajinasikan, menafsirkan dan mengemukakan gagasan serta usaha yang memiliki daya cipta untuk kombinasi baru dari unsur sebelumnya yang sudah ada sehingga diperoleh peningkatan kualitas siswa dalam pengembangan dirinya.

Hal ini sesuai dengan pendapat Munandar (dalam Tirtina, 2013:16), siswa yang kreatif adalah siswa yang mempunyai rasa ingin tahu, tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko dan tidak mudah putus asa dan lain sebagainya. Sehingga apabila terdapat masalah yang cukup sulit dalam pembelajaran matematika akan dapat diatasi oleh siswa kreatif. Silver (dalam Siswono, 2006) memberikan indikator untuk menilai berpikir kreatif siswa. Indikator tersebut adalah kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), dan kebaruan (*novelty*). Indikator tersebut dapat digunakan untuk menentukan tingkat berpikir siswa. Tingkat kemampuan berpikir kreatif (TKBK) ini terdiri dari 5 tingkat, yaitu tingkat 4 (sangat kreatif), tingkat 3 (kreatif), tingkat 2 (cukup kreatif), tingkat 1 (kurang kreatif), tingkat 0 (tidak kreatif).

Menurut informasi dari guru mata pelajaran matematika kelas VII, masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah siswa kurang kreatif dan siswa terlalu pasif dalam proses pembelajaran. Apabila dalam proses belajar

mengajar siswa mempunyai ketertarikan terhadap materi pelajaran, tetapi guru menyampaikan materi dengan model pembelajaran yang monoton, kurang menarik, dan sudah biasa digunakan maka kreativitas dan keberhasilan kegiatan pembelajaran akan sulit dicapai. Salah satu cara supaya proses pembelajaran menarik adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA). Model pembelajaran ini diterapkan dengan memberikan dua buah kartu, yaitu kartu bertanya dan kartu menjawab. GQGA ini dapat melatih siswa memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya maupun menjawab, serta dapat mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa karena didalam strategi ini siswa dituntut untuk menghabiskan kartu bertanya dan kartu menjawab.

Model pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) merupakan suatu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pokok pikirannya sendiri kepada teman-temannya dan berdiskusi mengenai konsep yang belum dimengerti dalam suatu mata pelajaran. Model pembelajaran aktif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) didesain untuk menghidupkan kelas dengan suasana belajar yang menyenangkan serta melibatkan gerak fisik siswa. Selain itu tipe ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan hal yang sudah dimengerti kepada temannya yang lain. Tipe ini akan meningkatkan keberanian dan kreativitas siswa dalam mengemukakan pendapatnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA)

Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Nuris Jember Kelas VII Pada Sub Pokok Bahasan Segitiga tahun pelajaran 2016/2017”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Adakah pengaruh model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* terhadap kreativitas siswa SMP Nuris jember kelas VII tahun pelajaran 2016/2017?
- 1.2.2 Adakah pengaruh model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* terhadap hasil belajar siswa SMP Nuris jember kelas VII tahun pelajaran 2016/2017?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

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

- 1.3.1 Untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* terhadap kreativitas siswa SMP Nuris jember kelas VII tahun pelajaran 2016/2017.
- 1.3.2 Untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* terhadap hasil belajar siswa SMP Nuris jember kelas VII tahun pelajaran 2016/2017.

## **1.4 Definisi Operasional**

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka untuk menghindari permasalahan yang meluas dan menyimpang dari penelitian, perlu dibatasi terlebih dahulu masalah istilah yang akan diteliti yaitu:

#### 1.4.1 Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA)

Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) merupakan strategi pembelajaran aktif yang dikembangkan untuk melatih siswa memiliki kemampuan bertanya maupun menjawab. pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) dalam pelaksanaannya menggunakan media kartu. Terdapat dua kartu, kartu pertama merupakan kartu tanya digunakan pada saat bertanya, dan kartu kedua merupakan kartu jawab digunakan saat menjawab pertanyaan. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Setiap siswa memiliki dua kartu dan setiap siswa harus menghabiskan kartu tersebut. Jika sampai akhir pelajaran ada siswa yang masih memiliki dua kartu tersebut, maka siswa tersebut akan diberi hukuman berupa resume atau diberikan soal mengenai materi yang telah disampaikan.

#### 1.4.2 Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan mengimajinasikan, menafsirkan dan mengemukakan gagasan serta usaha yang memiliki daya cipta untuk kombinasi baru dari unsur sebelumnya yang sudah ada sehingga diperoleh peningkatan kualitas siswa dalam pengembangan dirinya. Indikator kreativitas yaitu kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), dan kebaruan (*novelty*). Indikator tersebut dapat digunakan untuk menentukan tingkat kemampuan berpikir siswa. Tingkat kemampuan berpikir kreatif (TKBK) ini terdiri dari 5 tingkat, yaitu tingkat 4 (sangat kreatif), tingkat 3 (kreatif), tingkat 2 (cukup kreatif), tingkat 1 (kurang kreatif), tingkat 0 (tidak kreatif).

### 1.4.3 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Adapun hasil belajar pada penelitian ini akan diperoleh dari tugas dan hasil tes akhir siswa.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1.5.1 Bagi peneliti, sebagai pengalaman dalam mengembangkan pengetahuan dan bekal untuk terjun ke dunia pendidikan.
- 1.5.2 Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk menciptakan pembelajaran inovatif dan sebagai salah satu referensi dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas.
- 1.5.3 Bagi peserta didik, sebagai salah satu cara untuk meningkatkan minat dan perhatian peserta didik pada pelajaran matematika.
- 1.5.4 Bagi peneliti lain, sebagai salah satu referensi untuk menciptakan pembelajaran matematika yang lebih inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

## 1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan pertimbangan luasan masalah maka peneliti perlu membatasi permasalahan penelitian. Maka ruang lingkup dari permasalahan diatas adalah:

- 1.6.1 Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* (GQGA).
- 1.6.2 Penelitian ini dilakukan di SMP Nuris Jember.
- 1.6.3 Subjek penelitian ini terbatas yaitu pada kelas VII, ada dua kelas yang digunakan yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol

terdapat pada kelas VII D dan kelas eksperimen terdapat pada kelas VII E.

1.6.4 Materi pelajaran yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah segitiga.