

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh dalam meningkatkan kualitas dan kemajuan pendidikan. Oleh sebab itu, pendidikan perlu mendapatkan perhatian yang lebih dalam usaha pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan yang sesuai dengan tuntutan masyarakat. Upaya dalam meningkatkan kualitas dan kemajuan pendidikan memerlukan berbagai kemampuan, baik dalam pengembangan kurikulum, pembelajaran, inovasi, pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk mempengaruhi kreativitas dan hasil belajar peserta didik, guru dituntut untuk memilih metode pembelajaran yang menarik untuk mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar. Sehingga peserta didik dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar dengan optimal. Penggunaan strategi maupun metode pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan sebagai bukti bahwa matematika dipelajari disemua jenjang mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Matematika sebagai ilmu dasar dalam ilmu pengetahuan yang dipelajari dalam berbagai ilmu yang berkaitan dengan matematika. Tetapi dalam kehidupan nyata matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang susah dipahami oleh peserta didik dan membuat peserta didik tidak suka terhadap mata pelajaran matematika.

Ketidaksukaan peserta didik terhadap matematika dapat mempengaruhi dalam keberhasilan peserta didik pada proses pembelajarannya.

Belajar mengajar sebagai suatu proses merupakan suatu sistem yang tidak pernah terlepas dari komponen – komponen yang saling berinteraksi di dalamnya. Salah satu komponen yang saling berinteraksi yaitu metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang masih sering digunakan oleh sekolah adalah metode pembelajaran konvensional dimana metode ini hanya terpusat pada guru sehingga membuat peserta didik kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran konvensional bukanlah suatu metode pembelajaran yang kurang baik digunakan dalam pembelajaran dikarenakan sebagian sekolah masih menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan informasi dari guru yang mengampu mata pelajaran kelas VIII SMP Negeri 1 Tanggul, masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah peserta didik kurang kreatif dan terlalu pasif dalam proses pembelajaran. Apabila dalam proses pembelajaran peserta didik mempunyai ketertarikan terhadap materi yang dipelajari, namun guru menyampaikan materi dengan metode pembelajaran yang monoton dan sudah biasa digunakan maka dari itu sulit untuk mencapai kreativitas dan keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran matematika dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional kurang bisa berjalan dengan baik karena dalam metode pembelajaran ini terpusat pada guru sehingga mengakibatkan kurangnya keaktifan peserta didik yang dapat mempengaruhi keberhasilannya dalam pembelajaran. Keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat dimana metode yang tidak hanya

terpusat terhadap kegiatan guru tetapi juga adanya keterlibatan dari peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Salah satu upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik adalah dengan penggunaan metode *Generative Learning*. Metode *Generative Learning* dapat diterapkan dengan berdiskusi dengan kelompok setelah itu perwakilan dari satu kelompok untuk mempresentasikan hasil pengerjaan lalu kelompok lain menanggapi dari pendapat kelompok tersebut. Nantinya akan terjadi interaksi antar individu dalam kelompok maupun antar kelompok. Metode *Generative Learning* dapat mengasah kemampuan peserta didik dalam bertanya maupun menjawab, serta dapat mengasah kemampuan berfikir kreatif karena dengan memberikan soal latihan pada akhir kegiatan akan mengasah berfikir kreatif peserta didik tersebut.

Metode *Generative Learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang membimbing peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan yang sudah diterima pada pembelajaran sebelumnya untuk memperoleh pengetahuan baru. Metode *Generative Learning* didesain untuk menghidupkan kelas dengan suasana belajar yang menyenangkan serta melibatkan gerak fisik peserta didik. Selain itu metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjelaskan hal yang sudah dimengerti kepada temannya yang lain. Metode ini akan meningkatkan keberanian dan kreativitas peserta didik dalam memberikan pendapat.

Berdasarkan uraian penjelasan di atas tentang permasalahan yang dihadapi dalam mempengaruhi kreativitas dan hasil belajar peserta didik, maka penulis ingin mengadakan penelitian yang berjudul : “Pengaruh Metode *Generative*

Learning Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Pokok Bahasan Kubus dan Balok SMP Negeri 1 Tanggul”

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan di atas, permasalahan yang menjadi perhatian dalam penelitian ini adalah:

- 1) Apakah terdapat pengaruh metode *Generative Learning* terhadap kreativitas peserta didik SMP Negeri 1 Tanggul?
- 2) Apakah terdapat pengaruh metode *Generative Learning* terhadap hasil belajar peserta didik SMP Negeri 1 Tanggul?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap kreativitas peserta didik dengan menggunakan metode *Generative Learning*.
- 2) Untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode *Generative Learning*.

1.4 Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran dalam penelitian ini, perlu adanya penegasan–penegasan istilah yang terdapat dalam penelitian ini:

- 1) Metode *Generative Learning* dalam penelitian ini merupakan metode pembelajaran yang didesain dimana peserta didik secara aktif

berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran, mengkonstrusikan makna dari informasi pengetahuan awal dan pengalaman yang dimiliki peserta didik. *Metode Generative Learning* dibagi empat tahap yaitu pendahuluan atau eksplorasi, pemfokusan, tantangan atau pengenalan konsep dan penerapan konsep.

- 2) Kreativitas merupakan kemampuan seorang menciptakan sesuatu yang berbeda dari yang lain. Kreativitas memiliki 3 kriteria yaitu kelancaran (*fluency*), fleksibel (*flexibility*), kebaruan (*novelty*)
- 3) Hasil belajar dalam penelitian ini merupakan tolak ukur untuk mengetahui kemampuan pemahaman matematika peserta didik dan hasil pembelajaran peserta didik selama proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Bagi peserta didik, untuk mempengaruhi kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan soal dan juga untuk mempengaruhi hasil belajar peserta didik.
- 2) Bagi guru, untuk pemikiran dasar guru untuk memilih metode pembelajaran yang interaktif yang dapat mempengaruhi kreativitas dan hasil belajar matematika peserta didik.

- 3) Bagi sekolah, untuk alternatif pemilihan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu sekolah khususnya pembelajaran mata pelajaran matematika.
- 4) Bagi peneliti, untuk tambahan ilmu pengetahuan untuk menjadi pendidikan yang kreatif dalam menciptakan kondisi belajar yang aktif.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini meliputi hal-hal sebagai berikut:

- 1) Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *Generative Learning*
- 2) Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas dan hasil belajar peserta didik
- 3) Materi dalam penelitian ini luas permukaan dan volume Kubus serta Balok kelas VIII



