

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Agama adalah suatu pedoman hidup yang sangat erat bagi manusia. Manusia pada hakikatnya adalah sebagai makhluk religius menegaskan bahwa keberadaan manusia bukan sekedar bentuk yang bisa kita lihat. Selain itu, manusia juga diwajibkan untuk menuntut ilmu dan belajar ilmu pengetahuan sebagai wujud dalam mempelajari ayat-ayat Allah yang ada di dunia ini. Allah SWT telah menciptakan manusia sebagai makhluk yang sempurna dan akan mengangkat derajat seseorang yang bersungguh-sungguh dalam mencari ilmu. Hal ini sebagaimana dalam firman-Nya surat Al-Mujadalah ayat 11:

..... وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فانشُرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ^ع

Artinya :

.... Dan apabila dikatakan: “berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”

Manusia bukanlah sekedar raga, melainkan makhluk spiritual multidimensional yang bisa mengalami pengalaman fisik. Hukum spiritual dan mental yang berlaku di dunia ini masih ada dan melalui hal tersebut mereka bisa menciptakan ilmu pengetahuan dan pengalaman. Salah satu cara untuk memperolehnya adalah dengan belajar.

Belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Daryanto, 2010). Perubahan-perubahan tersebut akan nyata pada seluruh aspek tingkah laku. Belajar juga sebagai kegiatan yang fundamental di setiap jenis penyelenggaraan dalam pendidikan. Artinya, keberhasilan atau kegagalan tujuan pendidikan dapat tercapai tergantung pada sikap (tingkah laku) dalam proses pembelajaran yang dialami siswa itu sendiri baik di sekolah maupun di lingkungan sekitar keluarga (Akinsola, 2008).

Tinggi rendahnya kualitas pendidikan suatu negara dipengaruhi oleh banyak faktor misalnya dari siswa, pengajar (guru), sarana prasarana, dan bisa juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan (Umar, 2005). Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi pendidikan ketika guru mengajar adalah pada mata pelajaran matematika. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006 menjelaskan bahwa tujuan pelajaran matematika di sekolah adalah agar siswa memiliki kemampuan memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep, menggunakan penalaran pada pola dan sifat, memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, serta mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas masalah.

Tujuan pembelajaran matematika yang diatur pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006 dan kegiatan belajar mata pelajaran matematika khususnya pada pokok bahasan kubus dan balok yang terjadi di kelas VIII terutama kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMP

Negeri 32 Semarang belum tercapai sepenuhnya. Hal ini ditunjukkan pada aktivitas dan motivasi siswa dalam pembelajaran di kelas, sebagian besar siswa masih kurang menguasai pokok bahasan yang diajarkan. Demikian dapat disimpulkan bahwa penguasaan pokok bahasan, aktivitas, dan motivasi di sekolah masih kurang baik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika dalam kegiatan pembelajaran matematika di kelas VIII SMP Negeri 32 Semarang terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil prestasi belajar siswa dan belum tercapainya standar ketuntasan belajar siswa sebagai berikut.

1. Guru cenderung masih menggunakan metode ceramah dengan komunikasi satu arah. Keaktifan belajar masih didominasi oleh guru sedangkan siswa hanya memfokuskan penglihatan dan pendengaran saja. Hal tersebut menyebabkan siswa bersifat pasif dan kesulitan dalam memahami konsep matematikanya. Terutama dalam memahami, menentukan, dan menerapkan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari sehingga interaksi dan komunikasi antar siswa kurang berkembang. Kegiatan yang sering dilakukan siswa di kelas hanyalah mencatat dan mendengarkan apa yang disampaikan dan dijelaskan oleh guru.
2. Kemampuan berpikir kreatif, aktivitas, dan motivasi siswa untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari masih lemah. Hal ini ditunjukkan ketika mengerjakan soal yang sifatnya individu, siswa hanya menunggu bantuan dari guru untuk mengerjakan soal latihan.

3. Siswa merasa kurang percaya diri dengan hasil jawaban pada soal latihan yang diberikan guru. Kenyataan ini terbukti ketika guru berkeliling untuk memeriksa jawaban hampir seluruh siswa tidak berani dan jawabannya disembunyikan bahkan ada pula yang tidak mengerjakan soal tersebut.
4. Ketika guru meminta siswa maju untuk mengerjakan soal tidak ada seorangpun yang berani mengerjakannya di depan.

Berdasarkan kenyataan dan kondisi tersebut, maka diperlukan adanya inovasi baru dalam pembelajaran matematika yang berpusat pada siswa agar meningkatkan pengembangan kemampuan berpikir kreatif, aktivitas, dan motivasi belajar siswa (Haryani, 2006). Apabila kesulitan dalam pembelajaran itu belum dapat teratasi, maka kesulitan tersebut akan terus berkelanjutan dan menyebabkan rendahnya hasil belajar. Alhasil, siswa perlu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, aktivitas, dan motivasi selama pembelajaran.

Inovasi yang dilakukan yaitu dengan menggunakan pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) berbantuan kartu soal pada kelas eksperimen dan pembelajaran *Think Talk Write* pada kelas kontrol. Metode CRH berbantuan kartu soal ini merupakan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi meriah, menyenangkan, dan tidak monoton karena diselingi dengan hiburan serta tidak menegangkan. Metode yang selain strukturnya menarik juga dapat mendorong siswa dapat terjun ke dalamnya.

Penyelesaian permasalahan yang diberikan guru dalam metode *Course Review Horay* (CRH) agar siswa menjadi lebih tertarik maka guru memberikan kartu soal dalam menjawab soal. Penggunaan kartu soal pada

metode pembelajaran *Course Review Horay* dapat membantu siswa untuk memahami konsep dengan baik melalui diskusi kelompok, membantu keaktifan, mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Selain itu juga sangat mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran serta pesan yang disampaikan akan mudah dipahami oleh siswa.

Sedangkan pembelajaran *Think Talk Write* adalah pembelajaran yang berupaya dapat menanamkan dasar-dasar berpikir ilmiah pada diri siswa, sehingga dalam proses pembelajaran siswa lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah. Peneliti menggunakan kedua pembelajaran ini karena mensyaratkan keterlibatan siswa yang aktif terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan mempertajam *skill* kerja sama antar siswa semakin terlatih.

Penelitian yang akan dilakukan ini didukung oleh beberapa hasil penelitian sebelumnya. Penelitian Astuti (2013) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media TTS dan Kartu Soal di dalam Metode Diskusi pada Materi Koloid Kelas XI Semester Genap SMA N Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012”, menunjukkan bahwa penggunaan metode diskusi dengan disertai kartu soal digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa serta mampu memotivasi siswa agar lebih terpacu untuk menjadi lebih baik.

Sedangkan menurut penelitian Mahanani (2013) yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran CRH Berbantuan Powerpoint pada

Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII Materi Lingkaran” menunjukkan bahwa penerapan model ini ditujukan pada aktivitas siswa dalam menguji pengetahuan siswa mengenai pelajaran dengan meluapkan ekspresi kegembiraan untuk menyelesaikan soal yang diberikan dan menyanyikan yel-yel. Kelebihan pembelajaran *Course Review Horay* berbantuan kartu soal ini berdasarkan penelitian sebelumnya yaitu dapat memberikan semangat motivasi belajar yang tinggi, *skill* kerja sama antar siswa semakin terlatih, dan strukturnya yang menarik. Selain itu, guru memberikan *reward* bagi kelompok yang memperoleh nilai tertinggi.

Berdasarkan ide dan pemikiran tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Pembelajaran *Course Review Horay* Berbantuan Kartu Soal terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan tersebut, terdapat beberapa permasalahan yang perlu diidentifikasi antara lain:

1. Masih kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMP Negeri 32 Semarang dalam proses pembelajaran matematika.
2. Perhatian dan aktivitas siswa kelas VIII SMP Negeri 32 Semarang masih rendah dalam proses belajar matematika.
3. Pembelajaran matematika di kelas perlu adanya inovasi pembelajaran dan siswa perlu diberikan kebebasan untuk memilih metode dan cara untuk memecahkan masalah matematika.

C. Batasan Masalah

Mengingat kemampuan yang dimiliki peneliti begitu terbatas, agar suatu penelitian mempunyai arah dan ruang lingkup yang jelas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah tersebut dalam penelitian ini peneliti memfokuskan untuk mengetahui pengaruh kemampuan berpikir kreatif, aktivitas, dan motivasi siswa melalui pembelajaran *Course Review Horay* berbantuan kartu soal pada kelas eksperimen dan pembelajaran *Think Talk Write* pada kelas kontrol, mengetahui prestasi belajar matematika yaitu hasil belajar siswa yang dicapai melalui tes prestasi belajar. Obyek penelitian ini hanya dibatasi pada siswa kelas VIII semester 2 SMP Negeri 32 Semarang mengenai pokok bahasan sifat-sifat, jaring-jaring serta luas permukaan kubus dan balok.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka dalam penelitian ini peneliti merumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh aktivitas dan motivasi pada penerapan metode *Course Review Horay* berbantuan kartu soal terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII pokok bahasan kubus dan balok?
2. Apakah rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif siswa antara pembelajaran *Course Review Horay* berbantuan kartu soal lebih baik dari pada yang hanya menggunakan pembelajaran *Think Talk Write* siswa kelas

VIII pada pokok bahasan kubus dan balok?

3. Apakah rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran *Course Review Horay* berbantuan kartu soal pokok bahasan kubus dan balok dapat mencapai $KKM = 78$?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh aktivitas dan motivasi pada penerapan metode *Course Review Horay* berbantuan kartu soal terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII pokok bahasan kubus dan balok.
2. Untuk mengetahui rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif siswa antara pembelajaran *Course Review Horay* berbantuan kartu soal lebih baik dari pada yang hanya menggunakan pembelajaran *Think Talk Write* siswa kelas VIII pada pokok bahasan kubus dan balok.
3. Untuk mengetahui rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran *Course Review Horay* berbantuan kartu soal pokok bahasan kubus dan balok dapat mencapai $KKM = 78$.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Alternatif bahwa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif

siswa pada pokok bahasan kubus dan balok dapat ditempuh dengan menggunakan metode pembelajaran *Course Review Horay*.

- b. Motivasi, masukan, dan bahan pertimbangan dalam permasalahan penelitian pada mata pelajaran lainnya hampir sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Memberikan informasi kepada guru atau calon guru agar bisa kreatif dengan pembelajaran *Course Review Horay*, mengajak, memotivasi, dan mendorong siswa untuk bisa aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Memberikan masukan kepada guru atau calon guru untuk memilih metode tepat dan sesuai tidak hanya pada metode biasa saja tetapi juga bisa menggunakan metode secara bervariasi dalam belajar mengajar khususnya pada pokok bahasan kubus dan balok.

b. Bagi siswa

- 1) Membuat siswa agar lebih semangat, aktif, dan melatih *skill* kerja sama antar siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika.
- 2) Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika.

c. Bagi sekolah

- 1) Memberikan informasi dan perkembangan siswa dalam belajar matematika, kualitas pembelajaran, guru, dan sekolah.

2) Membantu proses belajar mengajar secara tidak langsung di sekolah.

d. Bagi peneliti

1) Menambah wawasan dan pengalaman untuk mempersiapkan diri menjadi guru profesional yang dapat meningkatkan kompetensi belajar pada siswa.

2) Memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika terutama peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematika melalui pembelajaran yang kreatif di sekolah.