# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar belakang Permasalahan

Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Manusia dengan segala persoalan dan kegiatannya secara dinamis dituntut untuk mampu beradaptasi dan memecahkan segala persoalan yang sudah dihadapi saat ini. Tentunya dalam memecahkan segala persoalan dibutuhkan kecerdasan, kreativitas, dan kearifan agar dalam menyelesaikan masalah tidak menimbulkan masalah yang lebih sulit.

Untuk menciptakan manusia yang berkualitas tentu tidak terlepas dari dunia pendidikan. Karena, pendidikan merupakan salah satu wadah untuk melahirkan generasi yang berkualitas dan mandiri. Oleh karena itu, pendidikan juga dituntut memiliki kualitas yang baik.

Perbaikan mutu pendidikan dan pengajaran senantiasa harus tetap diupayakan dan dilaksanakan dengan jalan meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui peningkatan kualitas pembelajaran, siswa akan semakin termotivasi dan belajar, semakin bertambah jenis pengetahuan dan keterampilan yang dikuasai, dan semakin mantap pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan secara nasional, telah dilakukan pengkajian ulang terhadap kurikulum. Sehingga terjadi

penyempurnaan kurikulum dari waktu ke waktu. Salah satunya dengan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami lingkungan sekitar.

Dengan diberlakukannya KTSP di sekolah menuntut siswa untuk bersikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam menanggapi pelajaran yang diajarkan. Untuk menumbuhkan ketiga sikap tersebut tidaklah mudah.

Herman Hudoyo (1992: 3) mengemukakan bahwa mempelajari matematika adalah berkaitan dengan mempelajari ide-ide atau konsep yang bersifat abstrak. Untuk mempelajarinya digunakan simbol-simbol agar ide-ide atau konsep-konsep tersebut dapat dikomunikasikan. Dan banyaknya simbol-simbol yang digunakan mengakibatkan siswa bersifat negatif terhadap matematika dan menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan sehingga berakibat prestasi belajar matematika siswa masih rendah.

Faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman konsep siswa dalam belajar matematika adalah kegiatan pembelajaran yang terpusat pada guru. Dalam penyampaian materi guru monoton menguasai kelas sehingga siswa kurang dapat aktif dan kurang dapat dengan laluasa menyampaikan ide-idenya. Akibatnya pemahaman konsep siswa dalam belajar matematika menjadi kurang optimal serta perilaku belajar yang lain seperti suasana kelas

yang menyenangkan, keaktifan dan kreatifitas siswa dalam pembelajran matematika hamper tiak tampak. Keterlibatan siswa secar akif dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan, sehingga apa yang dipelajari akan lebih tertanam dalam pikiran siswa.

Untuk itu kreativitas seorang guru dalam mengajar matematika menjadi faktor penting agar matematika menjadi mata pelajaran yang menyenangkan dan menarik di dalam kelas. Di mana siswa lebih banyak melakukan aktivitas belajar, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator bukan pemberi ilmu. Salah satunya melalui pembelajaran aktif tipe *rotation trio exchange* untuk melibatkan siswa secara aktif dalam mengulang materi pelajaran yang telah disampaikan.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk meneliti tentang pembelajaran tipe *rotation trio exchange* sebagai usaha untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa yang selanjutnya berakibat pada meningkatnya prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka dikemukakan rumusan permasalahn yang diangkat penulis yaitu:

1. Adakah peningkatan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika melalui metode pembelajaran *Rotation Trio Exchange?*

2. Adakah peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui metode pembelajaran *Rotation Trio Exchange?*

## C. Tujuan Penelitian

Agar penelitian ini dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan yang dinginkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap prestasi belajar Matematika.

## D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan pada tingkat teoritis kepada pembaca dan guru dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa terhadap mata pelajaran matematika melalui metode *Rotation Trio Exchange.*

2. Manfaat Praktis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata berupa langkah-langkah untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa dengan metode *Rotation Trio Exchange.*

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk siswa dan sekolah.

a. Bagi Siswa

1. Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Meningkatkan kegiatan belajar, mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif, kerjasama, tanggung jawab, dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

1. Sebagai informasi dan pertimbangan bagi guru Matematika mengenai penggunaan metode pembelajaran melalui rotation trio exchange
2. Sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika dan memberikan alternatif bagi guru Matematika serta menentukan metode pembelajran yang tepat dalam menyampaikan materi pelajaran.

c. Bagi Peneliti

1. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan metode pembelajaran melalui metode rotation trio exchange untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Untuk mendapatkan gambaran tentang hasil belajar Matematika melalui metode rotation trio exchange untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

## E. Definisi Operasional Istilah

1. Pengertian Pembelajaran

   Pembelajaran merupakan upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi intraksi optimal antara guru dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik.

2. Pengertian pembelajaran matematika

   Proses pengembangan matematika merupakan suatu kegiatan dalam mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif sehingga memudahkan berpikir guru yang dimulai dari perencanaan kegiatan, pelaksanaan sampai evaluasi.

3. Kemampuan berpikir kreatif siswa

   Kemampuan seseorang dalam menggunakan proses berpikirnya untuk menghasilkan ide-ide baru, komstruktif baik berdasarkan konsep-konsep, prinsip-prinsip yang rasional maupun persepsi dan intuisi.

4. Rotation Trio Exchange

   *Rotation Trio Exchange* merupakan salah satu strategi meninjau ulang (*reviewing strategies*). Secara bahasa berarti pertukaran tiga putaran, strategi ini sangat baik digunakan untuk melibatkan siswa dalam mengulang materi pelajaran yang telah disampaikan.