

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam membentuk nilai, sikap, dan perilaku. Pendidikan bertujuan menumbuh kembangkan potensi manusia agar menjadi manusia dewasa, beradab, normal (Jumali,dkk, 2004:1). Melalui pendidikan diharapkan mampu membentuk individu-individu yang berkompentensi di bidangnya sehingga sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Manusia akan sulit berkembang bahkan akan terbelakang tanpa adanya pendidikan. Dengan demikian, pendidikan harus diarahkan untuk membentuk manusia yang berkualitas, mampu bersaing, memiliki budi pekerti yang luhur dan bermoral baik.

Pendidikan adalah suatu upaya untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan dirinya, baik pada dimensi intelektual moral maupun psikologis. Dalam pendidikan yang paling penting yaitu proses dari pendidikan tersebut bukan hasil akhirnya, karena dengan proses tersebut peserta didik dapat menjadi lebih mengerti atau paham dari sebelumnya. Hal ini tentunya membutuhkan waktu yang cukup lama, tidak sehari dua hari tetapi tahunan bahkan puluhan tahun. Tetapi secara tidak disengaja, peserta didik pada setiap harinya selalu melakukan pendidikan yang akan

mengembangkan kemampuannya dalam kehidupan sehari-hari walaupun secara tidak sadar.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan. Sebagai bukti adalah pelajaran matematika diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Mengingat pentingnya matematika, maka dalam pengajarannya bukan hanya untuk mengetahui dan memahami apa yang terkandung dalam matematika itu sendiri, tetapi lebih menekankan pada pola berpikir siswa agar dapat memecahkan masalah secara kritis, logis, kreatif, cermat, dan teliti. Alasan-alasan mempelajari matematika itu bermacam-macam. Menurut Cornelius dalam Abdurahman (2003: 253) mengemukakan lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan (1) sarana berpikir yang jelas dan logis, (2) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas, dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Kemajuan dunia pendidikan tidak mengubah pandangan siswa Indonesia terhadap pendidikan khususnya pendidikan matematika. Dalam kegiatan belajar mengajar secara nyata matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang perlu mendapat perhatian lebih dalam peningkatan mutunya. Banyak siswa yang merasa kurang mampu dalam mempelajari matematika karena dianggap sulit, menakutkan bahkan ada sebagian dari

mereka yang membenci sehingga matematika dianggap sebagai momok oleh mereka. Hal ini menyebabkan siswa malas dan tidak banyak melakukan aktivitas dalam belajar matematika. Kurangnya aktivitas dalam belajar maka akan sangat mempengaruhi keberhasilan dan kreativitas belajar siswa.

Ketakutan yang muncul dari diri siswa tidak hanya disebabkan oleh siswa itu sendiri, tetapi juga didukung oleh ketidakmampuan guru menciptakan situasi yang dapat membawa siswa tertarik terhadap matematika. Proses belajar mengajar matematika yang baik adalah guru harus mampu menerapkan suasana yang dapat membuat murid antusias terhadap persoalan yang ada sehingga siswa mampu mencoba memecahkan persoalannya. Guru perlu membantu mengaktifkan murid untuk berpikir.

Dalam pengajaran matematika diharapkan siswa benar-benar aktif. Dengan belajar aktif diharapkan memiliki dampak positif pada siswa tentang apa yang dipelajari akan lebih lama bertahan dalam benak siswa. Walaupun siswa termasuk dalam kategori mempunyai kemampuan yang pandai, namun apabila aktivitas dalam belajarnya rendah maka prestasi belajar matematika siswa tersebut tidak akan sebagus siswa yang lebih dalam belajarnya (Noviana, 2005: 5).

Permasalahan yang sering terjadi selama proses pembelajaran disebabkan karena guru dalam menjelaskan materi kurang memberikan respon terhadap tanggapan siswa di kelas. Selain itu guru masih menggunakan cara konvensional dalam menjelaskan pada siswa. Guru masih sering mencatat, memberikan rumus serta contoh soalnya kemudian siswa

diberi soal untuk dikerjakan. Situasi ini yang menyebabkan siswa lemah dalam menghubungkan ide – ide yang ada dalam matematika terutama dalam pengerjaan soal karena lemahnya kreativitas belajar siswa. Oleh karena itu adanya kreativitas belajar sangat diperlukan dalam belajar matematika karena dapat mempengaruhi keberhasilan dalam belajar.

Rendahnya kreativitas belajar siswa juga terjadi di SMP Negeri 2 Geyer yang mengakibatkan prestasi belajar siswa rendah. Faktor yang menyebabkan rendahnya kreativitas belajar siswa di SMP N 2 Geyer yaitu pembelajaran yang masih terpusat pada guru sehingga mengakibatkan rendahnya keinginan siswa untuk belajar. Kreativitas sangat berperan dalam belajar, dengan kreativitas inilah siswa menjadi tekun dalam proses belajar mengajar, dan dengan kreativitas itu pula kualitas hasil belajar siswa dapat diwujudkan dengan baik.

Dalam proses belajar mengajar di kelas VII C SMP Negeri 2 Geyer ditemukan beberapa permasalahan yang sering terjadi selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu: 1) hampir tidak ada siswa yang mempunyai inisiatif untuk bertanya pada guru sebesar 16,13%, 2) apabila ditanya guru hampir tidak ada siswa yang berani menjawab, mereka menjawab secara bersamaan sehingga menyebabkan suara tidak jelas sebesar 9,68%, 3) banyak siswa yang malas untuk mengerjakan soal dan biasanya siswa baru mengerjakan setelah guru menulis jawaban sebesar 19,35%, dan 4) siswa masih banyak yang belum berani dalam menyanggah pendapat atau ide teman sebesar 6,45%.

Faktor dominan yang menyebabkan rendahnya kreativitas belajar siswa SMP Negeri 2 Geyer adalah guru matematika yang kurang menarik dalam memberikan materi sehingga membuat siswa menjadi bosan dengan pelajaran matematika. Akibatnya kreativitas belajar matematika siswa kurang optimal.

Salah satu cara mengatasinya yaitu dengan menerapkan strategi pembelajaran *Rotating Trio Exchange*. Strategi pembelajaran *Rotating Trio Exchange* adalah cara mendalam bagi peserta didik untuk berdiskusi tentang berbagai masalah dengan beberapa (namun tidak semua) teman sekelasnya. Pertukaran itu dapat dengan mudah dilengkapi dengan materi pelajaran (Mel Silberman, 2005: 85). Penerapan strategi pembelajaran *Rotating Trio Exchange* berbasis LKS memiliki maksud dasar untuk mengubah pola pembelajaran lama yang menganggap bahwa guru adalah sumber dari proses pembelajaran menjadi pola pembelajaran baru yaitu sumber dari proses pembelajaran adalah guru dan siswa, sehingga siswa merasa senang dalam proses pembelajaran khususnya pada pelajaran matematika dan kreativitas belajar siswa terhadap pelajaran matematika semakin besar.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud mengadakan penelitian tentang peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui strategi pembelajaran *Rotating Trio Exchange* pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Geyer tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini memerlukan kerjasama antara guru matematika dan peneliti melalui PTK. Prosedur PTK ini memberikan kesempatan kepada peneliti dan guru matematika untuk

mengidentifikasi masalah-masalah pembelajaran di sekolah sehingga dapat di kaji, di tingkatkan dan di tuntaskan. Dengan demikian proses pembelajaran matematika yang menerapkan strategi pembelajaran *Rotating Trio Exchange* di harapkan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan strategi *Rotating Trio Exchange* berbasis LKS sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika pada materi Bilangan Bulat?
2. Adakah peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui strategi *Rotating Trio Exchange* berbasis LKS di SMP Negeri 2 Geyer.

Adapun kreativitas belajar siswa yang perlu ditingkatkan sebagai berikut:

- a. Kreativitas belajar siswa untuk bertanya pada guru
- b. Kreativitas dalam menjawab pertanyaan dari guru
- c. Kreativitas belajar siswa dalam mengerjakan soal
- d. Kreativitas belajar siswa dalam menuanggah pendapat atau ide teman

## **C. Tujuan Penelitian**

Dalam suatu penelitian, tujuan merupakan salah satu alat kontrol yang dapat dijadikan sebagai petunjuk sehingga penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendiskripsikan proses pembelajaran matematika melalui strategi *Rotating Trio Exchange* berbasis LKS kelas VII C di SMP Negeri 2 Geyer.
2. Untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika pada siswa setelah menggunakan strategi pembelajaran *Rotating Trio Exchange* berbasis LKS kelas VII C di SMP Negeri 2 Geyer.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan secara teoritis, kepada pembaca dan guru dalam meningkatkan kreativitas terhadap pembelajaran matematika melalui strategi pembelajaran *Rotating Trio Exchange*.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Siswa**

Penelitian ini berguna untuk membantu meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika.

###### **b. Bagi Guru**

Merupakan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang strategi pembelajaran terutama dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Memberi masukan untuk mengetahui pengelolaan pembelajaran matematika dan memberi sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dapat menjadi salah satu dasar dan masukan sebagai calon guru, serta dapat memperoleh pengalaman langsung dalam penerapan pembelajaran melalui strategi *Rotating Trio Exchange*.

## E. Definisi Istilah

### 1. Kreativitas Belajar

Kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan siswa menciptakan hal – hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.

### 2. Strategi Pembelajaran *Rotating Trio Exchange*

Strategi pembelajaran *Rotating Trio Exchange* adalah cara mendalam bagi peserta didik untuk berdiskusi tentang berbagai masalah dengan beberapa (namun biasanya tidak semua) teman sekelasnya. Pertukaran itu dapat dengan mudah dilengkapi dengan materi pelajaran (Mel Silberman, 2005: 85).

Strategi *Rotating Trio Exchange* dalam penerapannya mempunyai langkah-langkah atau prosedur, antara lain:



- a. Buatlah berbagai macam pertanyaan yang membantu peserta didik memulai diskusi tentang isi pelajaran.
- b. Bagilah peserta didik menjadi kelompok yang masing – masing beranggotakan 3 orang. Aturlah kelompok itu di dalam ruangan agar masing-masing dalam kelompok itu dapat dengan jelas melihat kelompok di sebelah kanan dan di sebelah kirinya.
- c. Berilah masing – masing trio sebuah pertanyaan pembuka (pertanyaan yang sama bagi tiap-tiap kelompok) untuk didiskusikan.
- d. Setelah waktu berdiskusi habis, mintalah trio – trio itu menentukan nomor 0, 1, 2 pada kelompoknya. Arahkan siswa yang bernomor 1 untuk memutar satu trio searah jarum jam. Arahkan siswa yang bernomor 2 untuk memutar dua trio searah jarum jam. Untuk peserta didik yang bernomor 0 tetap di tempat duduk. Hasilnya akan terbentuk trio baru.
- e. Berikanlah pertanyaan baru pada tiap – tiap trio. Tingkatkan kesulitan dari pertanyaan-pertanyaan yang anda berikan.
- f. Anda dapat memutar trio sebanyak pertanyaan yang anda miliki dan waktu diskusi yang disediakan.