

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Siswa harus dididik untuk kreatif agar tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan tetapi juga mampu menghasilkan pengetahuan baru. Untuk itu dituntut peran guru dalam menyiapkan materi, mengolah proses pembelajaran dan menilai kompensasi yang dimiliki siswa sesuai tuntutan kurikulum (Rahayu, dkk, 2008).

Menteri pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi menyatakan bahwa, mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika tidak hanya mengacu pada prestasi belajar siswa, melainkan juga mengacu pada kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama.

Pembelajaran matematika di beberapa sekolah di Indonesia sejauh ini masih didominasi pembelajaran konvensional dengan paradigma guru mengajar hanya berorientasi pada hasil belajar yang dapat diamati dan diukur. Siswa pasif dan guru cenderung memindahkan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa sehingga konsep, prinsip dan aturan-aturan sulit dipahami oleh siswa. Pembelajaran ini tentunya akan berakibat buruk pada prestasi belajar siswa-siswa sekolah di Indonesia, hal ini terbukti dari hasil *The Program for International Student Assessment* 2010, posisi Indonesia mengesankan, kemampuan matematika siswa Indonesia yaitu hanya juara ketiga dari bawah. Indonesia hanya lebih baik daripada Kirgistan dan Panama. Kondisi itu

bertahan sejak 2003. Demikian pula hasil *Trends in Mathematics and Science Study (TIMSS)* yang diikuti siswa kelas VIII Indonesia tahun 2011. Untuk bidang Matematika, Indonesia berada di urutan ke-38 dengan skor 386 dari 42 negara yang siswanya dites. Skor Indonesia ini turun 11 poin dari penilaian tahun 2007 (Napitupulu, 2012). Kenyataan ini menunjukkan kemampuan matematis yang dimiliki siswa di Indonesia jauh berada dibawah negara-negara lain. Apabila kita ingin bersaing dengan negara lain maka perlu perubahan pola pembelajaran dan pola pendidikan terutama pada pelajaran matematika dengan memberikan perlakuan-perlakuan serta penekanan-penekanan tertentu dalam pembelajaran. Salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif dan mempertimbangkan aspek afektif dalam diri siswa seperti halnya kemandirian belajar siswa.

Faktor yang mendukung rendahnya tingkat berpikir kreatif siswa adalah hasil pengamatan awal siswa yang dilakukan di SMP N 3 Sawit Boyolali. Hal ini dapat ditunjukkan dari pengamatan kelas VII A yang berjumlah 32 siswa, terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Dari jumlah tersebut terdapat beberapa permasalahan yang meliputi, Kemampuan untuk menghasilkan banyak jawaban penyelesaian (15,6%), kemampuan untuk memberikan jawaban yang berbeda dari soal yang sama (25%), kemampuan untuk menghasilkan strategi (cara penyelesaian) yang baru (18,8%), dan kemampuan untuk menjawab dengan rinci dan benar (15,6%).

Salah satu yang mempengaruhi rendahnya tingkat kreatifitas siswa adalah guru cenderung lebih aktif daripada siswa sehingga tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berksplorasi. Model yang digunakan oleh guru kurang bervariasi sehingga menyebabkan pembelajaran yang monoton dan kurang diminati siswa. Seperti yang diketahui, tugas guru menurut Syaiful Bahri (2005 : 9) adalah mendidik, mengajar, dan melatih anak didik sehingga membantu anak didiknya untuk membantu meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup, ilmu pengetahuan, dan teknologi untuk kemajuan diri siswa dimasa depan. Peran guru atau pendidik menurut Nurdyansyah, dkk (2016 : 12) peran pendidik tidak hanya sebagai pengajar tetapi sekaligus sebagai

pembimbing yaitu sebagai wali yang membantu anak didik mengatasi kesulitan dalam studinya dan pemecahan bagi permasalahan lainnya. Di lain pihak, pendidik juga berperan sebagai pemimpin (khusus di ruang kelas/kuliah), sebagai komunikator dengan masyarakat, sebagai pengembangan ilmu dan penjabaran luasan ilmu (innovator), bahkan juga berperan sebagai pelaksana administrasi.

Penerapan suatu pembelajaran menurut Joyce Bruce (2009 : 7) akan berpengaruh besar terhadap kemampuan siswa dalam mendidik mereka sendiri. Siswa akan tertarik mempelajari matematika jika proses pembelajaran lebih difokuskan pada kreativitas siswa sehingga diperlukan model pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi. Agar guru mampu mengatasi kesulitan dalam melaksanakan tugas mengajarnya dan kesulitan belajar siswa.

Model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* merupakan implementasi dari strategi pembelajaran konstruktivisme yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran (Muh. Yunus dan Kurniati Ilham : 2013). Proses pembelajaran harus terhindar dari sifat-sifat atau nilai-nilai non ilmiah. Pendekatan ilmiah yang dimaksud meliputi semata-mata berdasarkan intuisi, akal sehat, prasangka, penemuan melalui coba-coba, dan asal berpikir kritis (Kemendikbud, 2013 : 142).

Dalam pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* harus tercipta pembelajaran yang kolaboratif antara guru dan siswa atau antar siswa. Untuk menciptakan kolaborasi siswa dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer*. Menurut Burhanuddin (2013) pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* merupakan implementasi dari strategi pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas maka akan dilakukan penelitian tentang model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada siswa kelas VII A SMP N 3 Sawit

Boyolali.

B. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Giving Question And Getting Answer* pada pembelajaran matematika di kelas VII A SMP Negeri 3 Sawit Boyolali Semester Ganjil Tahun 2018/2019?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Giving Question And Getting Answer* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Sawit Boyolali semester Ganjil Tahun 2018/2019?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Mendiskripsikan penerapan model pembelajaran *Giving Question And Getting Answer* pada pembelajaran matematika di kelas VII A SMP N 3 Sawit Boyolali Semester Ganjil Tahun 2018/2019.
2. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model pembelajaran *Giving Question And Getting Answer* di kelas VII A SMP N 3 Sawit Boyolali Semester Ganjil Tahun 2018/2019.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model pembelajaran *Giving Question And Getting Answer* dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

- 1) Manfaat bagi siswa

Dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas siswa dalam pembelajaran.

- 2) Manfaat bagi guru

Dapat meningkatkan kualitas tenaga pendidik dan memberikan cara baru yang lebih baik dalam pengelolaan pembelajaran.

3) Manfaat bagi sekolah

Dapat meningkatkan mutu pendidikan serta kemajuan sekolah untuk mencetak lulusan siswa yang terbaik.