**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan ranah yang setrategis sebagai modal membangun bangsa ini menjadi bangsa yang bermartabat. Sejak kecil kita sudah dihadapkan dengan yang namanya pendidikan, mulai dari pendidikan dari orang tua, lingkungan keluarga, maupun lingkungan masyarakat. Pendidikan kita yang paling mendasar adalah dari orang tua, karena orang tualah yang nantinya akan membentuk karakter dari seorang kader bangsa. Oleh karena itu pengembangan kualitas manusia dijadikan sebagai paradigma pembangunan, yang mana dalam pengembangan paradigma itu diperlukan pendidikan dan pelatihan yang harus ditempatkan sebagai pilar atau pondasi utama.

Kontinuitas proses pertumbuhan bangsa menuju kearah masa depan yang lebih baik sangat dipertaruhkan oleh usaha peningkatan kualitas manusia sebagai warga Negara. Usaha untuk menuju kearah tersebut dibutuhkan keharusan dan kesungguhan yang tinggi untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pemerataan pendidikan nasional pada seluruh wilayah, lapisan dan segala komponen masyarakat. Pembangunan manusia menjadi bermakna hanya dengan menciptakan kebahagiaan pada manusia. Pendidikan mempunyai peran dalam meningkatkan kualitas kebahagiaan sekaligus kualitas kerja dan produktivitas.

Negara mempunyai hak untuk menentukan tujuan pendidikan dari anggota warganya. Semakin masyarakat menjadi terbuka atau menjadi modern, proses pendidikan dituntut untuk menyesuaikan diri dengan perubahan masyarakat. Yang semula pendidik informal digantikan oleh pendidik profesional. Berdasarkan pengalaman jatuh bangun dari peserta didik di dalam menghadapi persoalan-persoalan kehidupan, dia belajar memperoleh kebijaksanaan sendiri secara mandiri berkat bantuan pendidik profesional.

Sebagaimana yang dikodratkan oleh Tuhan YME bahwa manusia diciptakan sebagai makhluk yang paling sempurna di banding dengan makhluk lain. Manusia diberi insting, perasaan juga akal dan fikiran. Dengan akal, manusia dapat menemukan berbagai cara dalam menyelesaikan persoalan hidup yang ditemuinya. Untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemuinya, manusia di tuntut untuk kreatif dan bisa mengembangkan pemikirannya, walaupun kapasitas berfikir orang satu dengan orang lainnya berbeda-beda.

Meski diakui bahwa pendidikan adalah investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarananya. Sampai saat ini Indonesia masih berkutat pada problematika (permaslahan) yaitu kualitas pendidikan. Meskipun telah kita ketahui bersama bahwa sudah banyak sekolah-sekolah yang menerapkan sistem Sekolah Rintisan Bertaraf Internasional (RSBI), sebagai wujud proses pengembangan pendidikan di Indonesia, tetapi tidak dipungkiri juga bahwa problematika dalam hal ini merupakan sebuah mata rantai yang sangat panjang dan melingkar dan belum tahu dari mana harus mengawali.

Sejalan dengan kewajiban untuk menuntut ilmu, pemerintah telah menetapkan bahwa setiap warga Negara berhak mendapat pendidikan layak sebagaimana tercantum dalam UUD 1945 dan diatur melalui peraturan pemerintah, sedangkan pelaksanaan program pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab.[[1]](#footnote-2)

Berdasarkan pengamatan sementara permasalahan yang biasa terjadi dalam masyarakat sejak dulu sampai sekarang adalah kurangnya kesadaran dan minat orang tua terhadap pendidikan. Mereka punya anggapan bahwa pendidikan kurang begitu penting dan tidak penting untuk menempuh pendidikan yang tinggi, yang pada ujungnya tidak merubah kehidupan mereka. Apalagi kebanyakan masyarakat pada saat ini masih banyak yang beranggapan anak perempuan tidak perlu menempuh pendidikan yang tinggi karena pada nantinya jika sudah menikah tetap di dapur juga. Anggapan seperti itulah yang nantinya memupus minat belajar dari si anak tersebut.

Belajar, adalah merupakan suatu proses yang komplek yang terjadi pada setiap individu di sepanjang hidupnya. Dengan belajar manusia bisa mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya. Dalam agama Islam juga dianjurkan untuk belajar dan menuntut ilmu, sesuai dengan hadits:

“*tuntutlah* ilmu *sampai ke negeri cina,* atau *tuntutlah ilmu dari buaian sampai keliang lahat”.*

Menurut *hadits* tersebut telah jelas bahwa belajar sangatlah penting dan tidak mengenal adanya batasan ruang dan waktu.

Kegiatan belajar matematika adalah kegiatan yang dipilih pengajar dalam proses belajar sehingga memperlancar tercapainya tujuan belajar matematika.[[2]](#footnote-3) Belajar matematika merupakan belajar tentang pokok dari segala macam ilmu pengetahuan, bisa dikatakan bahwa matematika adalah induk dari semua ilmu pengetahuan. Sering kita jumpai bahwa dalam balajar matematika seorang siswa mengalami kesulitan, bahkan ada yang putus asa karena tidak bisa menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Hal ini terbentur pada kurangnya kemampuan siswa untuk memahami permasalahan matematika yang dihadapi, sedangkan kemampuan memahami soal sangat menentukan keberhasilan siswa dalam menyelesaikan soal.

Penanaman konsep dalam belajar matematika guru sering menyuruh siswa untuk menghafal kemudian menerapkannya dalan soal, sehingga siswa tidak mengetahui dari mana asal mula rumus-rumus tersebut. Dengan cara demikian siswa akan cenderung lebih cepat bosan dan kehilangan minat belajar mereka dan bahkan tidak mahu belajar matematika. Dalam hal ini siswa tidak bisa mengembangkan pola pikir mereka sehingga bisa lebih kreatif. Dalam proses belajar tidak dimaksudkan untuk mengungkung kemerdekaan manusia tapi justru memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi kreativitas serta menemukan sendiri berdasarkan kemampuan memilih dari peserta didik.[[3]](#footnote-4)

Ketika kegiatan pembelajaran telah dimulai, dari situ peran guru sebagai fasilitator dalam proses penyampaian dan juga pemahaman materi yang diajarkan telah dimulai. Apabila seorang pendidik bisa meningkatkan minat belajar terhadap matematika, diharapkan kesulitan-kesulitan yang ada pada diri siswa akan lebih mudah diatasi, sehingga turut mempengaruhi tingkat keberhasilan siswa. Untuk memberdayakan minat belajar siswa, guru/ pendidik tidak harus mengkonsep siswa dengan menghafal rumus-rumus yang telah ada. Sehingga diharapkan nantinya siswa menjadi lebih bisa berfikir kreatif dalam pengembangan dan juga menyelesaikan persoalan yang ada.

Sebagai landasan belajar matematika tentunya harus disertai adanya minat untuk mempelajarinya, sehingga matematika tidak selalu selamanya dipandang sebagai momok pelajaran yang ditakuti. Tetapi bisa menjadi pelajaran yang menyenangkan. Daya kreativitas siswa tumbuh karena adanya minat belajar matematika, dimana guru membebaskan siswa untuk berpikir sendiri menurut imajinasinya dalam proses penyelesaian soal-soal yang ada.

Dalam masalah berpikir seseorang akan dapat menemukan sesuatu yang baru, yang sebelumnya mungkin belum ada. Berpikir adalah proses yang dinamis yang dapat dilukiskan menurut proses dan jalannya.[[4]](#footnote-5) Jadi disini berpikir memiliki arah tujuan, bersifat abstrak, dan arahnya ditentukan oleh soal yang harus dipecahkan. Kreativitas merupakan bakat yang telah dimiliki oleh setiap individu, yang dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat. Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk memecahkan persoalan yang memungkinkan orang tersebut memecahkan ide yang asli atau menghasilkan suatu yang adaptis (fungsi kegunaan) yang secara penuh berkembang.[[5]](#footnote-6) Pembahasan kreativitas dalam matematika lebih ditekankan pada aspek prosesnya, yakni proses berpikir kreatif dalam penyelesaian suatu bentuk permasalahan. Jadi ketika siswa memiliki minat untuk mempelajari matematika, maka dari situ siswa cenderung lebih senang dalam mengotak-atik persoalan dalam matematika.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis mengambil sebuah judul untuk penelitian ini “Pengaruh Minat Belajar Matematika terhadap Kreativitas Numerik Siswa Di SMPN 1 Pagerwojo”.

1. **RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah minat belajar matematika berpengaruh signifikan terhadap kreativitas numerik siswa SMPN I Pagerwojo?
2. Seberapa besar pengaruh minat belajar matematika terhadap kreativitas numerik siswa SMPN I Pagerwojo?
3. **TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka peneliti dapat mengambil tujuan dari penelitian sebagai berikut:

1. Untuk menguji adanya pengaruh minat belajar matematika terhadap kreativitas numerik siswa SMPN I Pagerwojo.
2. Untuk menguji seberapa besar pengaruh minat belajar matematika terhadap kreativitas numerik siswa SMPN I Pagerwojo.
3. **HIPOTESIS PENELITIAN**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya.[[6]](#footnote-7) Hipotesis juga bisa diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.[[7]](#footnote-8)

Adapun hipotesis penelitian ini adalah “adanya pengaruh yang signifikan minat belajar matematika dengan kreativitas numerik pada siswa di SMPN I Pagerwojo”.

1. **KEGUNAAN PENELITIAN**
2. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat digunakan sebaggi sumbangan untuk menambah wawasan dan hasanah intelektual serta informasi mengenai pengaruh minat belajar terhadap kreatifitas numerik siswa dalam pembelajaran matematika.

1. Secara Praktis
2. Bagi Guru

Sebagai masukan bagi guru dalam proses pembelajaran. Dengan diketahuinya minat belajar siswa diharapkan guru dapat membuka peluang bagi siswa untuk lebih bisa meningkatkan kreativitasnya, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

1. Bagi Siswa

Sebagai masukan bagi siswa mengenai pentingnya minat belajar matematika sehingga bisa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam bidang matematika.

1. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah yang bersangkutan dalam membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

1. Bagi Penulis

Sebagai penerapan ilmu pengetahuan yang penulis peroleh serta untuk menambah pengalaman dan wawasan baik dalam bidang penelitian pendidikan maupun penulisan karya ilmiah.

1. Bagi Almamater STAIN Tulungagung

Sebagai sumber bahan kajian yang dapat dimanfaatkan bagi peneliti lain dengan study kasus yang sejenis khususnya pendidikan matematika.

1. **IDENTIFIKASI MASALAH DAN KETERBATASAN PENELITIAN**
2. Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian dengan judul “pengaruh minat belajar matematika terhadap kreativitas numerik siswa kelas VIII di SMPN I Pagerwojo” ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa
2. Kreativitas numerik siswa
3. Pengaruh minat belajar terhadap kreativitas numerik siswa.
4. Keterbatasan Penelitian

Identifikasi masalah penelitian sebagaimana diatas, selanjutnya penulis membatasinya agar tidak terjadi pelebaran pembahasan. Adapun pembatasan masalah dimaksud adalah:

1. Kreativitas numerik siswa
2. Pengaruh minat belajar terhadap kreativitas numerik siswa
3. Sampel penelitian adalah siswa kelas VIII SMPN I Pagerwojo.
4. **DEFINISI OPERASIONAL**
5. Pengaruh

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) kata pengaruh berarti daya yang akan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.[[8]](#footnote-9)

1. Minat

Menurut KBBI kata minat berarti kecenderungan hati terhadap sesuatu.[[9]](#footnote-10) Secara sederhana minat dapat diartikan sebagai suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktifitas atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang.[[10]](#footnote-11)

1. Belajar

Kata belajar berasal dari kata ajar yang menurut KBBI berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui, sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.[[11]](#footnote-12) Arti lain dari belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.[[12]](#footnote-13)

1. Matematika

Menurut KBBI kata matematika adalah ilmu tentang bilangan.[[13]](#footnote-14) James dan James (1976) dalam kamus matematikanya mengatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.[[14]](#footnote-15)

1. Kreativitas Numerik

Kata kreatif menurut kamus besar bahasa Indonesia berarti memiliki daya cipta, sedangkan kreativitas berarti kemampuan untuk mencipta.[[15]](#footnote-16) Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk memecahkan persoalan yang memungkinkan orang tersebut memecahkan ide yang asli atau menghasilkan suatu yang adaptis (fungsi kegunaan) yang secara penuh berkembang.[[16]](#footnote-17) Dari beberapa pengertian tentang kreativitas, dimaksudkan bahwa kreativitas numerik sama halnya dengan kreativitas dalam hal berfikir secara matematis.

Krutetski (Park, 2004) mendefinisikan berpikir kreatif matematis dapat diartikan sebagai kemampuan menemukan solusi terhadap suatu masalah matematika secara mudah dan fleksibel.[[17]](#footnote-18)

1. **SISTEMATIKA PEMBAHASAN SKRIPSI**

Agar mempermudah dalam memahami dan mengkaji skripsi ini, maka peneliti membagi dalam beberapa bab dan sub bab sebagai berikut.

Bagian prelinear berisi halaman sampil depan, halaman judul, persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

BAB I: Pendahuluan

Bab ini merupakan gambaran dari isi keseluruhan skripsi yang meliputi: (a) latar belakang, (b) Rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) hipotesis penelitian, (e) kegunaan hasil penelitian, (f) identifikasi masalah dan keterbatasan penelitian, (g) definisi operasional, (g) sistematika sekripsi.

BAB II: Kajian Pustaka

Bab ini kerangka pemikiran sebagai pijakan dalam penelitian merupakan landasan teori dari skripsi yang membahas tentang: (a) hakekat matematika, (b) minat belajar, (c) kreativitas numerik

 BAB III: Metode Penelitian

Bab ini merupakan metode penelitian sebagai pijakan untuk menentukan langkah-langkah penelitian yang terdiri dari: (a) rancangan penelitian, (b) populasi, sampling dan sampel penelitian, (c) sumber data, variabel dan skala pengukuran, (d) teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, (e) analisis data.

BAB IV: Laporan Hasil Penelitian

Yang meliputi beberapa sub bab yaitu : (a) temuan penelitian, (b) hasil penelitian, dan (c) pembahasan.

BAB V: Penutup

Sebagai bab akhir dan penutup memuat: (a) kesimpulan dan (b) saran-saran.

Bagian akhir, terdiri dari: (a) daftar pustaka, (b) lampiran-lampiran, (c) surat pernyataan keaslian, (d) daftar riwayat hidup.

1. Undang-Undang RI no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Tulungagung: Setia Kawan, 2003) hal. 6 [↑](#footnote-ref-2)
2. Herman Hudjojo, *Strategi Belajar Mengajar Matematika,* (Malang: IKIP Malang, 1990) hal.11 [↑](#footnote-ref-3)
3. H.A.R. Tilaar, *Manifesto Pendidikan Nasional.* (Jakarta: Penerbit Buku Kompas, 2005) hal.116 [↑](#footnote-ref-4)
4. Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005) hal.55 [↑](#footnote-ref-5)
5. Abdul Rahman Saleh. Muhbib Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam,* (Jakarta: Prenada Media, 2004) hal.201 [↑](#footnote-ref-6)
6. J. Sitorus, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Tarsito, 1995) hal.15 [↑](#footnote-ref-7)
7. Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002) hal.64 [↑](#footnote-ref-8)
8. Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia: Edisi Ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka, 2001) hal.849 [↑](#footnote-ref-9)
9. Ibid,. hal.745 [↑](#footnote-ref-10)
10. Abdul Rahman Shaleh. Muhbib Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar…* hal. 262-263 [↑](#footnote-ref-11)
11. Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia…*, hal.17 [↑](#footnote-ref-12)
12. Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010) hal. 2 [↑](#footnote-ref-13)
13. Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia…*, hal.723 [↑](#footnote-ref-14)
14. Erman Suherman. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer,* (Bandung: T.P.,2003) hal.15-16 [↑](#footnote-ref-15)
15. Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia…,* hal.599 [↑](#footnote-ref-16)
16. Abdul Rahman Shaleh., *Psikologi Suatu Pengantar*..., hal.201 [↑](#footnote-ref-17)
17. Mahmudi. [*http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Ali%20Mahmudi*](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Ali%20Mahmudi) (diakses tgl. 25 Februari 2012) [↑](#footnote-ref-18)