

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Manusia mempunyai kelebihan yang dikarunia akal. Kelebihan akal ini mendorong manusia berpikir, mampu memahami baik dan buruk, benar dan salah sehingga manusia mempunyai derajat yang tinggi. Selain itu juga mampu mengembangkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki untuk dapat melakukan perbuatan yang selaras dengan lingkungan serta mampu mempertahankan kelangsungan hidupnya.

Pendidikan formal maupun nonformal adalah sarana penting untuk mengembangkan kerangka berpikir bagi manusia sehingga memperoleh kesuksesan. Hal ini disebabkan karena pendidikan berpengaruh dan berperan langsung terhadap perkembangan keseluruhan aspek kehidupan manusia. Pendidikan yang sekedar berorientasi pada materi akan menghasilkan peserta didik yang hanya berorientasi pada hasil akhir yang berupa angka, sementara segi pemahaman dan pengetahuan yang diperoleh dangkal, sehingga peserta didik hanya memiliki pemahaman yang verbal.

Pelajaran Matematika merupakan wahana untuk mengembangkan anak untuk berfikir rasional dan ilmiah. Maka pelajaran Matematika diupayakan mencapai hasil yang maksimal. Peningkatan hasil belajar peserta didik merupakan tujuan yang diikuti dalam proses pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran merupakan sebuah pembinaan yang menuju ke arah perilaku yang lebih baik serta bertanggungjawab terhadap lingkungan hidup yang harus di rencanakan dan di laksanakan secara kondusif dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk belajar lebih giat lagi agar dapat meningkatkan hasil belajarnya. Oleh karena itu agar terciptanya pembelajaran yang kreatif dapat digunakan berbagai macam metode yang menyenangkan dan dapat menarik perhatian peserta didik. Tetapi menurut Purwiyastuti (2009), faktanya penggunaan metode yang kurang tepat akan memunculkan masalah-masalah antara lain :

1. Perhatian peserta didik tidak terfokus pada pelajaran.
2. Peserta didik mudah merasa jenuh dan bosan dalam belajar matematika
3. Peserta didik seringkali meminta izin untuk ke kamar mandi
4. Pembelajaran masih bersifat "*Teacher Centered*"
5. Prestasi belajar yang belum mencapai batas minimal ketuntasan belajar (SKBM)

Dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru matematika kelas IV SDN 2 Sidomoro Gresik diperoleh informasi:

“Bahwa dalam proses pembelajaran matematika di kelas IV SDN 2 Sidomoro Gresik masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menjumlahkan dan mengurangi bilangan pecahan.”

Berdasarkan masalah tersebut peneliti berpendapat perlu dilakukan perbaikan proses pembelajaran pada peserta didik kelas IV dengan menerapkan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dan kurikulum dalam pendidikan Sekolah Dasar. Salah satu metode yang akan diterapkan dalam perkembangan anak adalah metode *Creative Group Discussion* (CGD).

Metode *Creative Group Discussion* (CGD) merupakan metode mengajar yang erat hubungannya dengan memecahkan masalah dengan membentuk kelompok yang kreatif yang dapat memunculkan ide-ide yang kreatif. Peserta didik akan tumbuh minat untuk melakukan percobaan dan membuktikan sendiri yang diharapkan bisa mengalami peningkatan kreativitas dan hasil belajar peserta didik dalam materi bilangan pecahan. Sehingga, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar dapat tercapai.

Pecahan merupakan perbandingan bagian yang sama terhadap keseluruhan dari suatu benda. Pecahan juga dapat diartikan sebagai himpunan yang sama terhadap keseluruhan dari suatu himpunan.

Berdasarkan latar belakang maka peneliti memilih judul **“Peningkatan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV melalui metode *Creative Group Discussion* (CGD) pada materi bilangan pecahan di SDN 2 Sidomoro Gresik”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang diatas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu “Apakah melalui metode *Creative Group Discussion* (CGD) dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN 2 Sidomoro Gresik.”

## 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka peneliti ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV melalui metode *Creative Group Discussion* (CGD) pada materi bilangan pecahan di SDN 2 Sidomoro Gresik.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil setelah penelitian ini adalah:

### 1. Peneliti

- Sebagai tambahan pengetahuan sebagai calon guru dalam mengajar mata pelajaran matematika.

### 2. Peserta Didik

- Memberikan motivasi belajar bagi peserta didik dengan menggunakan metode *Creative Group Discussion* (CGD).
- Mengembangkan kreativitas peserta didik.

### 3. Guru

Untuk Guru, hasil ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- Sebagai metode pembelajaran alternatif bagi guru dalam mengajarkan standar kompetensi bilangan pecahan sesuai dengan indikatornya.
- Memberikan wacana untuk menambah variasi belajar.

## 1.5 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman atau salah pengertian dari judul penelitian, peneliti mendefinisikan beberapa hal sebagai berikut :

- a. Metode Pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga terjadi pembelajaran sesuai dengan tujuan.

- b. Kreativitas adalah suatu proses yang melahirkan kecerdasan dan menciptakan kreasi terbaru yang imajinatif menuju hasil yang orisinal.
- c. Metode *Creative Group Discussion* (CGD) adalah metode mengajar yang sangat erat hubungannya dengan memecahkan masalah dengan membentuk kelompok kreatif yang dapat memunculkan ide-ide yang kreatif.
- d. Bilangan Pecahan adalah perbandingan bagian yang sama terhadap keseluruhan dari suatu benda. Pecahan juga dapat diartikan sebagai himpunan yang sama terhadap keseluruhan dari suatu himpunan.
- e. Hasil belajar peserta didik adalah perubahan perilaku dan memberikan interpretasi yang diperoleh peserta didik dalam proses pembelajaran.
- f. Keberhasilan atau peningkatan  
Penelitian ini dikatakan berhasil jika kreativitas peserta didik dan tes hasil belajar mengalami peningkatan dari satu siklus ke siklus selanjutnya.

#### **1.6 Asumsi**

Agar penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan maka dalam penelitian ini diasumsikan

1. Observer dapat mengisi lembar observasi kreativitas peserta didik dalam pembelajaran melalui metode *Creative Group Discussion* (CGD) dengan fakta yang sebenarnya.

#### **1.7 Batasan Masalah**

Batasan masalah penelitian ini pada materi pokok bilangan pecahan yang terdiri dari :

- a. Satu Standar Kompetensi (SK) yaitu menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah.
- b. Dua Kompetensi Dasar (KD) yaitu menjumlahkan pecahan dan mengurangi pecahan.
- c. Empat indikator yaitu menjumlahkan pecahan berpenyebut sama, menjumlahkan pecahan berpenyebut tidak sama, mengurangi pecahan berpenyebut sama, dan mengurangi pecahan berpenyebut tidak sama.