

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah tindakan atau pengalaman yang mempengaruhi perkembangan jiwa, watak ataupun kemampuan fisik individu. Dalam arti sempit, pendidikan merupakan suatu proses mentransformasikan pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan dari generasi ke generasi yang dilakukan oleh masyarakat melalui lembaga-lembaga pendidikan seperti sekolah, pendidikan tinggi atau lembaga-lembaga lain.<sup>1</sup>

Fungsi pendidikan adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar dapat menjadi generasi yang mandiri serta dapat bermanfaat baik untuk agama, bangsa dan negara. Hal ini sesuai dengan fungsi pendidikan nasional yang tercantum di dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 menjelaskan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan taqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta dapat bertanggungjawab.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Zurinal, *Ilmu Pendidikan : Pengantar & Dasar-Dasar Pelaksanaan Pendidikan*, (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2006), h. 3.

<sup>2</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), h. 2.

Pendidikan nasional juga bertujuan mengembangkan kemampuan, salah satu kemampuan yang dikembangkan yaitu kemampuan berpikir kreatif. Berpikir kreatif tergolong kompetensi tingkat tinggi (*high order competencies*) dan dapat dipandang sebagai kelanjutan dari kompetensi dasar (*basic skills*). Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Ervync bahwa kreativitas memainkan peran yang penting dalam siklus berfikir matematis tingkat lanjut. Selanjutnya menurut *Carer Center Maine Departmen of Labor USA*, kemampuan berpikir kreatif memang penting karena kemampuan ini merupakan salah satu kemampuan yang dikehendaki dunia kerja.<sup>3</sup>

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional di atas, maka dapat dikatakan bahwa berpikir kreatif menjadi salah satu fokus yang penting dikembangkan dalam proses pendidikan termasuk matematika, karena peningkatan kreativitas sangatlah penting dan fundamental. Jadi, berpikir kreatif dalam hal ini yaitu berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah matematika menggunakan pendekatan *Bridging Analogy* dengan metode *Brainstorming*.

Coleman dan Hammen mengemukakan bahwa berpikir kreatif ialah suatu kegiatan mental untuk meningkatkan kemurnian (*originality*) dan ketajaman pemahaman (*insight*) dalam menghasilkan sesuatu (*generating*). Menurut Muhtadi dan Sukirwan, inti dari pengertian berpikir kreatif terletak pada proses individu siswa untuk membangkitkan sebuah gagasan baru gabungan dari ide-ide atau

---

<sup>3</sup> Hendra Erik Rudyanto, "Model *Discovery Learning* Dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif", dalam *Jurnal Premiere Educandum*, Vol. 4 No. 1, 2014, h. 42.

gagasan yang telah ada dalam pemikiran atau belum diwujudkan. Berpikir kreatif ditandai dengan munculnya ide baru sebagai hasil dari bagian proses berpikir.<sup>4</sup>

Matematika biasanya diwujudkan dalam bentuk lambang atau simbol yang memiliki makna tersendiri. Penggunaan lambang dalam matematika tampaknya lebih efisien dan dalam proses pembelajarannya menjadi alat ukur untuk mengkomunikasikan ide-ide matematika.<sup>5</sup>

Matematika merupakan ilmu dasar yang sangat penting untuk dipelajari bahkan bila diperhatikan pelajaran matematika diajarkan diseluruh penjuru dunia khususnya di Indonesia matematika sudah diajarkan sejak dalam pendidikan anak usia dini hingga sekolah menengah, Kline mengatakan bahwa matematika itu bukanlah pengetahuan yang menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu, terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam.<sup>6</sup>

Matematika sebagai suatu ilmu yang memberikan manfaat diberbagai bidang. Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang diajarkan dalam setiap jenjang pendidikan Indonesia mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Pendidikan Tinggi (Universitas). Matematika adalah cabang ilmu yang memainkan peran penting dalam pendidikan. Matematika sebagai alat untuk

---

<sup>4</sup> Desmita Ayu Fitriana, dkk, “ Pengaruh Model Pembelajaran Multipel Representasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP”, dalam *Jurnal WILANGAN: jurnal inovasi dan riset pendidikan matematika*, Vol. 1 No 4 , 2020, h. 384.

<sup>5</sup> Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2019), h. 128.

<sup>6</sup> Erman Suherman, dkk. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, ( Bandung: JICA Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), h. 17.

mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik adalah penting untuk membawa dampak atau mengubah bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>7</sup>

Salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam matematika adalah kemampuan berpikir kreatif matematis. Rijal Darusman di dalam bukunya menuliskan bahwa Krulick dan Rudnick mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan orisinal dan refleksif serta menghasilkan sesuatu yang kompleks termasuk mensintesiskan gagasan-gagasan, memunculkan ide-ide baru, menentukan efektivitas suatu gagasan, mampu membuat keputusan, dan memunculkan generalisasi.<sup>8</sup> Kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan siswa dalam menggabungkan beberapa elemen dari suatu konsep kemudian merangkumnya menjadi suatu kesatuan yang bersifat terstruktur, unik dan baru, serta mampu merancang berbagai macam solusi penyelesaian dalam menemukan jawaban yang lebih dari satu cara.

Munandar menyatakan ada empat kriteria dari berpikir kreatif, kelancaran, kelenturan, keaslian (*orisinalitas*), dan kerincian (*elaborasi*).<sup>9</sup> Indikator kelancaran adalah kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan dengan lancar dan tepat. Untuk indikator kelenturan adalah kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan dengan banyak cara. Untuk indikator keaslian adalah kemampuan menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan cara sendiri yang berbeda dari

---

<sup>7</sup> Nining Ratnasari, dkk, Siska Andriani, "Proyeksi *Bassed Learning* (PJBL) Model di Matematika," dalam *Jurnal Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 3 No. 1, 2018, h. 1.

<sup>8</sup> Rijal Darusman, "Penerapan Metode *Mind Mapping* (peta Pikiran) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP", dalam *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*, Vol. 3 No. 2, September 2014, h. 166.

<sup>9</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 43.

orang lain. Dan yang terakhir indikator kerincian adalah kemampuan menyelesaikan permasalahan dengan menyebutkannya secara rinci.<sup>10</sup>

Berdasarkan dari observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 7 Barabai salah satu penyelenggara program pendidikan yang mana salah satu mata pelajarannya matematika, diperoleh informasi bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah, hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa. Pencapaian hasil belajar matematika siswa masih tergolong belum maksimal secara keseluruhan. Hal ini dapat dilihat dari 31 peserta didik, yang mendapatkan nilai sesuai KKM sebanyak 18 orang dan yang berada di bawah KKM sebanyak 13. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar yang selama ini terjadi belum mencapai hasil yang memuaskan karena lebih dari sebagian siswa masih mendapatkan nilai di bawah standar KKM. Merujuk pada data ini betapa penting kemampuan berpikir kreatif bagi peserta didik sebagai dasar untuk mampu memecahkan masalah secara matematis. Selain itu, dengan skill berpikir kreatif juga membuat siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut.

Kemampuan berpikir kreatif siswa rendah terhadap matematika karena dalam proses pembelajaran matematika, guru umumnya konsentrasi pada latihan penyelesaian soal yang lebih bersifat prosedural. Dalam kegiatan pembelajaran guru cenderung menjelaskan konsep memberikan contoh kemudian memberikan soal-soal latihan. Pembelajaran seperti ini merupakan karakteristik dari

---

<sup>10</sup> Muhammad Iqbal Harisuddin, *Secuil Esensi Berpikir Kreatif Dan Motivasi Belajar Siswa*, (Bandung: PT. Panca Tera Firma, 2019), h. 17-18.

pembelajaran konvensional. Sehingga dapat menimbulkan kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa, sehingga siswa kurang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan informasi yang diberikan oleh Ibu Khalida Rahmi, S.Pd selaku guru bidang studi matematika menyatakan bahwa siswa dalam proses pembelajaran matematika belum dapat mencapai target ketuntasan dengan baik. Hal ini menyebabkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa masih tergolong rendah.<sup>11</sup> Keterbatasan guru dalam memberikan peluang kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa. Guru cenderung memaksakan cara berpikir siswa agar sesuai dengan cara berpikir yang dimiliki oleh gurunya. Akibatnya kebanyakan siswa bergantung pada rumus-rumus matematika dan cara penyelesaian yang diajarkan oleh gurunya dalam menyelesaikan suatu soal. Saat siswa diberikan soal-soal matematika, maka mereka secara langsung akan merujuk pada rumus apa yang akan mereka gunakan untuk menjawab soal tersebut.

Salah satu penyebab kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa juga disebabkan oleh kurangnya penggunaan pendekatan pembelajaran yang menuntut siswa untuk berpikir secara kreatif. Hal ini sangat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan dengan metode pembelajaran yang tepat akan menciptakan kondisi kelas yang dinamis yang menuntut peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.

---

<sup>11</sup> Wawancara dengan Khalida Rahmi, S.Pd Guru MTK di SMAN 7 Barabai, Jumat, 13 Maret 2020, Pukul: 09.00 WITA.

Berdasarkan penjelasan tersebut, adanya kaidah penjembatanan materi yang dipelajari dengan kehidupan kontekstual akan membuat siswa tertarik untuk mempelajari materinya. Saat proses pembelajaran banyak siswa yang tidak memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru, karena proses kegiatan belajarnya masih dikuasai guru. Sehingga menyebabkan siswa kurang aktif atau siswa menjadi pasif. Upaya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam matematika masih jarang dikembangkan. Padahal jelaslah bahwa berpikir kreatif adalah hal yang sangat penting.

Salah satu pendekatan dan metode pembelajaran yang mampu membuat pembelajaran menjadi aktif dan mendukung kemampuan berpikir kreatif siswa adalah dengan menggunakan pendekatan *Bridging Analogy* dengan metode *Brainstorming*. Pendekatan *Bridging Analogy* adalah suatu pembelajaran analogi yang menggunakan perantara (penghubung/jembatan) untuk menghubungkan atau menjembatani konsep yang dianalogikan dengan konsep yang dianggap sebagai analogi. *Bridging Analogy* adalah pendekatan dalam pembelajaran yang dilakukan dengan mengaitkan satu konsep dengan konsep lain dengan melihat atau mencari sifat keserupaannya. Pendekatan *Bridging Analogy* terhadap kemampuan berpikir kreatif yaitu pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran dengan cara mengaitkan satu konsep dengan konsep lainnya dengan cara melihat atau mencari sifat keserupaannya yang berhubungan dalam kontekstual.

Sejalan dengan itu, Allah SWT pun menjelaskan tentang perumpamaan-perumpamaan atau *analogy* yang ada di dalam kehidupan kita sebagaimana firman-Nya dalam QS. Al- Baqarah ayat 264 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَبْطُلُوا صَدَقَاتِكُمْ بِالْمَنِّ وَالْأَذَىٰ كَالَّذِي يُنْفِقُ مَالَهُ رِثَاءَ النَّاسِ وَلَا يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ  
 الْآخِرِ ۖ فَمَثَلُهُ كَمَثَلِ صَفْوَانٍ عَلَيْهِ تُرَابٌ فَأَصَابَهُ وَابِلٌ فَتَرَكَهُ صَلْدًا ۖ لَا يَقْدِرُونَ عَلَىٰ شَيْءٍ مِّمَّا  
 كَسَبُوا ۗ وَاللَّهُ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الْكَافِرِينَ

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah mengumpamakan pahala orang yang riya dalam sedekahnya sama seperti debu atau tanah di atas batu yang terkena air hujan, maka akan hilang dan tidak ada yang tersisa.

Metode pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan kemampuan berpikir dalam pemecahan masalah adalah metode *Brainstorming*. Metode ini berarti penggunaan otak untuk memecahkan masalah secara aktif dengan menyumbangkan saran atau pendapat untuk menyelesaikan suatu masalah dengan berpikir kreatif. Berbeda dengan diskusi, pada penggunaan metode *Brainstorming*, pendapat orang lain tidak untuk ditanggapi, kritik-kritik dibenarkan, dan adanya kebebasan dalam memberikan gagasan. Artinya, metode pembelajaran ini mengutamakan keaktifan siswa untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa secara maksimal dan memudahkan pemahaman serta daya serap siswa pada mata pelajaran matematika, yang berkontribusi pada peningkatan aktivitas dan keterampilan berpikir kreatif. Kemudian dengan adanya metode *Brainstorming* atau curah pendapat ini, dapat mengembangkan peserta didik untuk berfikir kreatif dan dapat membangkitkan semangat belajar dan suasana yang menyenangkan peserta didik dalam kegiatan kelompok.<sup>12</sup> Dengan demikian kegiatan curah pendapat sangat berguna untuk membangkitkan semangat belajar dan suasana menyenangkan ke dalam kegiatan serta

<sup>12</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, ( Jakarta : Bumi Aksara, 2014) h. 203.



mengembangkan ide kreatif masing-masing siswa. Sehingga apabila menghadapi masalah dalam kehidupan kelak peserta didik telah memiliki kecakapan serta keterampilan dalam memecahkan masalah dengan baik. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul **“Pengaruh Pendekatan *Bridging Analogy* Dengan Metode *Brainstorming* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas XI SMAN 7 Barabai Tahun Pelajaran 2020/2021”**

## **B. Definisi Operasional**

Guna memberikan kejelasan terhadap judul yang dipaparkan di atas dan untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman, maka penulis akan memaparkan beberapa makna istilah yang terdapat pada judul, yakni sebagai berikut:

1. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.<sup>13</sup> Jadi, pengaruh dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan *Bridging Analogy* dengan metode *Brainstoring* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Pendekatan *Bridging Analogy* adalah pendekatan yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami suatu konsep atau materi yang diberikan dalam suatu pembelajaran dengan menggunakan suatu analogi atau kasus perantara serta tidak menimbulkan miskonsepsi terhadap siswa. Jadi, pendekatan *Bridging Analogy* dalam penelitian yaitu

---

<sup>13</sup> Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1996), h. 747.

pendekatan yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami suatu konsep atau materi yang diberikan dalam suatu pembelajaran dengan cara melihat atau mencari sifat keserupaannya yang berhubungan dalam kontekstual.

3. Metode *Brainstorming* yaitu metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.<sup>14</sup> Metode *Brainstorming* (curah pendapat) merupakan suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, dan pengalaman dari semua siswa tanpa ada adanya kritik/tanggapan. Jadi, Metode *Brainstorming* dalam penelitian ini yaitu pengumpulan sejumlah besar gagasan dari sekelompok orang dalam waktu singkat.
4. Kemampuan Berpikir Kreatif adalah kata “kemampuan” berasal dari kata dasar “mampu” yang berarti kuasa atau sanggup. Kemampuan dapat diartikan kesanggupan, kecakapan, atau kekuatan.<sup>15</sup> Berfikir kreatif yaitu berpikir untuk menentukan hubungan-hubungan baru antara berbagai hal, menemukan pemecahan baru dari suatu soal, menemukan sistem baru, menemukan artistik baru, dan sebagainya.<sup>16</sup> Terkait pengertian kreatif itu sendiri, Guilford mengemukakan berarti menciptakan, melahirkan atau

---

<sup>14</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media group, 2008), h. 147.

<sup>15</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), h. 909.

<sup>16</sup> Supardi, *Peran Berfikir Kreatif Dalam Proses Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI, 2014), h. 256.

memproduksi sesuatu yang baru.<sup>17</sup> Kemampuan berpikir kreatif dapat diartikan sebagai tingkat kesanggupan berpikir anak untuk menemukan sebanyak-banyaknya, seberagam mungkin dan relevan, jawaban atas suatu masalah, lentur, asli dan terinci, berdasarkan data dan informasi yang tersedia. Keterampilan berfikir kreatif, yaitu keterampilan individu dalam menggunakan proses berfikirnya untuk menghasilkan suatu ide yang baru, konstruktif, dan baik, berdasarkan konsep-konsep yang rasional, persepsi, dan intuisi individu.<sup>18</sup> Jadi, kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini yaitu kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dalam proses menjawab soal dalam kegiatan pembelajaran.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan pendekatan *Bridging Analogy* dengan metode *Brainstorming* kelas XI SMAN 7 Barabai Tahun Pelajaran 2020/2021?
2. Apakah pendekatan *Bridging Analogy* dengan metode *Brainstorming* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam

---

<sup>17</sup> Ibrahim Mahmud Al Maghazal, *Menumbuhkan Kreatifitas Anak*, (Jakarta, Cendekia, 2005), h.23.

<sup>18</sup> Darmiyati Zuchdi, *Humanisasi Pendidikan (Menemukan Kembali Pendidikan Yang Manusiawi)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 127.

pembelajaran matematika kelas XI SMAN 7 Barabai Tahun Pelajaran 2020/2021 ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah :

1. Mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan pendekatan *Bridging Analogy* dengan metode *Brainstorming* kelas XI SMAN 7 Barabai Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Mengetahui pengaruh pendekatan *Bridging Analogy* dengan metode *Brainstorming* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika kelas XI SMAN 7 Barabai Tahun Pelajaran 2020/2021.

#### **E. Alasan Memilih Judul**

Adapun alasan yang melandasi penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sesuai dengan jurusan pendidikan matematika, penelitian ini tertuju pada penelitian lembaga pendidikan, yaitu Sekolah SMAN 7 Barabai.
2. Peneliti ingin mencoba menerapkan pendekatan *Bridging Analogy* dengan metode *Brainstorming* pada siswa kelas XI SMAN 7 Barabai

dengan harapan ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa terutama dalam pembelajaran matematika.

3. Memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dijadikan sebagai pendorong bagi siswa dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta dapat menerapkan ilmu pengetahuan matematika kedalam kehidupan sehari-hari.
4. Sepengetahuan peneliti belum ada yang meneliti tentang masalah ini di lokasi yang sama.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika materi barisan aritmetika.

2. Manfaat Teoritis

- a. Bagi Kampus Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin

Diharapkan berguna untuk dijadikan panduan mahasiswa dalam pembuatan skripsi di kampus UIN Antasari Banjarmasin dan sumbangan untuk perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, perpustakaan jurusan Pendidikan Matematika, perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin.

b. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai acuan bagi lembaga pendidikan khususnya SMAN 7 Barabai untuk dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan serta prestasi belajar siswa di sekolah terutama dalam pembelajaran matematika.

c. Bagi Guru

Diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran dan informasi yang positif berkaitan dengan pendekatan dan metode pembelajaran agar kualitas pembelajaran matematika lebih baik sehingga dengan menerapkannya dapat lebih mudah memahami dan menguasai pelajaran matematika yang akhirnya kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat.

d. Bagi Siswa

Diharapkan dapat memperluas wawasan siswa tentang cara belajar matematika yang sesuai dengan kreativitas dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

e. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menjadi salah satu sumber informasi dan bahan rujukan untuk penelitian lanjutan yang relevan berhubungan dengan hal-hal yang tidak bisa terjangkau dalam penelitian ini.

## G. Hipotesis Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua buah hipotesis yaitu hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis a ( $H_a$ ), adapun penjabarannya sebagai berikut:

$H_0$ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari pendekatan *Bridging Analogy* dengan metode *Brainstorming* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika kelas XI SMAN 7 Barabai Tahun Pelajaran 2020/2021.

$H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan dari pendekatan *Bridging Analogy* dengan metode *Brainstorming* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika kelas XI SMAN 7 Barabai Tahun Pelajaran 2020/2021.

## H. Penelitian Terdahulu

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran diantaranya yaitu:

1. Peneliti yang dilakukan oleh Kiki Nellasari menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan metode *Brainstorming* memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.<sup>19</sup> Adapun perbedaan dengan penelitian Kiki Nellasari, yaitu pada penelitian ini

---

<sup>19</sup> Kiki Nellasari, "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Metode *Brainstorming* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa", *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Jakarta, 2018, h. 73.

menggunakan pendekatan *Bridging Analogy* dengan metode *Brainstorming* terhadap kemampuan berpikir kreatif

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fina Susanti menyimpulkan bahwa Pendekatan pembelajaran *Science, Technology, Engineering and Mathematics (STEM)* dengan metode *Brainstorming* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.<sup>20</sup> Adapun perbedaan dengan penelitian Fina Susanti, yaitu pada penelitian ini menggunakan pendekatan *Bridging Analogy* dengan metode *Brainstorming* terhadap kemampuan berpikir kreatif.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Srimaryati menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Open Ended* lebih tinggi dibanding dengan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* di kelas IV MIN 9 Bandar Lampung.<sup>21</sup> Adapun perbedaan dengan penelitian Dewi Srimaryati, yaitu pada penelitian ini menggunakan pendekatan *Bridging Analogy* dengan metode *Brainstorming* terhadap kemampuan berpikir kreatif.

---

<sup>20</sup> Fina Susanti, "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran *Science, Technology, Engineering And Mathematics (STEM)* dengan metode *Brainstorming* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Raden Intan Lampung, 2019, h. 85.

<sup>21</sup> Dewi Srimaryati, "Pengaruh Model Pembelajaran *Open Ended* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Min 9 Bandar Lampung", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung, 2018, h. 68.



## I. Sistematika Penulisan

Agar mempermudah pemahaman dalam pembahasan ini, maka peneliti membuat sistematika penelitian sebagai berikut :

BAB I berisi tentang Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Alasan Memilih Judul, Manfaat Penelitian, Hipotesis Penelitian, Penelitian Terdahulu, Sistematika Penulisan.

BAB II berisi tentang Pembelajaran Matematika, Pendekatan *Bridging Analogy*, Metode *Brainstorming*, Langkah-langkah Pendekatan *Bridging Analogy* Dengan Metode *Brainstorming*, Kemampuan Berpikir Kreatif, Indikator-indikator Kemampuan Berpikir Kreatif, Barisan Aritmetika.

BAB III berisi tentang Pendekatan dan Metode Penelitian, Desain Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Variabel Penelitian, Data dan Sumber Data Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Pengembangan Instrumen Penelitian, Teknik Analisis Data, Prosedur Penulisan.

BAB IV berisi tentang laporan hasil penelitian yang berisi gambaran singkat lokasi penelitian, penyajian data dan analisis yang berisi deskripsi data dan analisis data.

BAB V berisi tentang Penutup yang berisi simpulan dan saran-saran.