

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Matematika merupakan ilmu penting dalam kehidupan. Di Indonesia, matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA sampai perguruan tinggi. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2006 tentang standar isi menyatakan bahwa, mata pelajaran matematika perlu diberikan di semua jenjang sekolah karena memiliki tujuan antara lain untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan memiliki kemampuan bekerjasama. Tujuan tersebut terkandung dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang sangat diperlukan peserta didik untuk menyongsong kehidupan yang semakin modern di era globalisasi dalam menghadapi tantangan dan persaingan. Munandar (2012:12) menjelaskan bahwa Indonesia sebagai negara berkembang sangat membutuhkan tenaga-tenaga kreatif yang mampu memberikan sumbangan bermakna kepada ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian, serta kesejahteraan bangsa pada umumnya. Sehubungan dengan ini maka pendidikan hendaknya tertuju pada pengembangan kreativitas siswa agar kelak dapat memenuhi kebutuhan pribadi dan kebutuhan masyarakat dan negara.

Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran, dan guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreativitas karena kreativitas bersifat universal, kreativitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu (Mulyasa, 2013: 51). Menurut Wijaya (2012: 56) pembelajaran matematika sebaiknya diarahkan untuk mendidik siswa berpikir secara matematis (*educate students to think mathematically*) sehingga mereka memahami konsep matematika secara mendalam. Dalam pembelajaran matematika, pengembangan kreativitas siswa akan menjadi bagian penting dalam pembelajaran matematika (Roth, 1996) dalam

Wijaya (2012: 56). Sedangkan menurut Cropley (1997) bahwa kemampuan berpikir kreatif dan inovatif serta kemampuan pemecahan masalah merupakan keterampilan mendasar yang mutlak sangat dibutuhkan. Slameto (2003:138) menjelaskan bahwa kreativitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar. Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk memperoleh kompetensi atau berupa kemampuan, keterampilan dan sikap yang diperlukan dalam melakukan suatu pekerjaan. Pembelajaran adalah proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Guru sebagai komponen pendidikan yang paling dekat dengan peserta didik berkewajiban merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang maksimal. Rusman (2014: 229) menjelaskan bahwa Guru dituntut untuk memilih model pembelajaran yang dapat memacu semangat setiap siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya Dikbud (2007 : 23).Juga menjelaskan bahwa Model pembelajaran mempengaruhi berlangsungnya proses pembelajaran, untuk itu seorang guru harus pintar memilih model pembelajaran yang tepat untuk peserta didik agar pembelajaran berlangsung dengan baik.

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Seperti yang dijelaskan oleh (Suprijono, 2009 :46) Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dengan diterapkannya model pembelajaran diharapkan membantu peserta didik lebih antusias terhadap pembelajaran matematika, peserta didik tidak merasa bosan dalam proses belajar, serta membantu peserta didik mendapatkan ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah pembelajaran berbasis masalah (PBM) dan model pembelajaran pengajuan masalah (*problem posing*)

Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sehingga merangsang peserta didik untuk menyelesaikan masalah dari pengetahuan yang dimiliki sebelumnya untuk membentuk pengetahuan baru. Margeston (1994) dalam Rusman (2014: 230) mengemukakan bahwa kurikulum PBM membantu untuk meningkatkan perkembangan keterampilan belajar sepanjang hayat dalam pola pikir yang terbuka, reflektif, kritis dan belajar aktif. Pembelajaran berbasis masalah (PBM) menghadapkan peserta didik dalam memecahkan masalah dengan tujuan untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan kemampuan berpikir, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Sehingga, peserta didik dapat memecahkan masalah dengan berpikir kreatif seperti yang diungkapkan oleh (Bilgin et al., 2009) mengatakan dalam pembelajaran berbasis masalah, masalah yang diajukan oleh guru adalah permasalahan dunia nyata dan menarik, sehingga siswa dilatih untuk memecahkan masalah yang membutuhkan pemikiran kreatif.

Selain pembelajaran berbasis masalah (PBM) untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat menggunakan model pembelajaran pengajuan masalah (*problem posing*) karena peserta didik diminta untuk membuat pertanyaan dari informasi yang diberikan. Menurut Shoimin (2014: 134) pengajuan soal merupakan tugas yang mengarah pada sikap kritis dan kreatif karena siswa diminta membuat pertanyaan dari informasi yang diberikan. Sebagaimana yang disarankan oleh Silver (1997) bahwa pembelajaran matematika berorientasi inkuiri yang kaya aktivitas pengajuan masalah dapat digunakan guru untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Sesuai dengan penjabaran tersebut model pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan Pengajuan Masalah (*Problem Posing*) merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Materi yang digunakan adalah materi kelas VIII semester 2 yaitu Lingkaran karena kedua model pembelajaran ini pembelajarannya menekankan kepada keterlibatan atau keaktifan peserta didik, menekankan pada proses pemecahan masalah, menekankan pada pembelajaran yang aktif dan mendorong pada kemampuan berpikir kreatif.

Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Siswono (2005) menunjukkan bahwa pengajuan masalah (*problem posing*) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Penelitian yang dilakukan oleh Khoiri (2013) juga menunjukkan bahwa Kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) berbantuan multimedia lebih baik daripada kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas yang menggunakan pembelajaran ekspositori dan Kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas yang menggunakan pembelajaran model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) berbantuan multimedia meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk membahas lebih lanjut tentang “Perbandingan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Pengajuan Masalah di SMP Islam Manbaul Ulum”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah perbedaan antara kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan pembelajaran berbasis masalah dengan pembelajaran pengajuan masalah kelas VIII SMP Islam Manbaul Ulum?”

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk membandingkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan pengajuan masalah kelas VIII SMP Islam Manbaul Ulum.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi peserta didik

Memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran pengajuan masalah

2. Bagi Guru

Memberikan alternatif model pembelajaran yang diterapkan supaya pembelajaran tidak monoton serta meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar matematika

3. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai perbandingan kemampuan berpikir kreatif peserta didik menggunakan pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran pengajuan masalah

1.5 DEFINISI OPERASIONAL

1. Berfikir kreatif adalah adalah kecakapan seseorang untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban dan gagasan yang baru terhadap suatu masalah dengan usahanya sendiri.
2. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang dirancang untuk kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang dimulai dengan menyelesaikan suatu masalah nyata yang menekankan penyelesaian terhadap masalah yang telah disajikan.
4. Pembelajaran pengajuan masalah adalah pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk menyusun pertanyaan sendiri dari informasi yang diterima serta peserta didik dapat menyelesaikan pertanyaan yang telah disusun.

1.6 BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII semester genap SMP Islam Manbaul Ulum.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi Lingkaran.
3. Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran pengajuan masalah.