

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Di zaman globalisasi saat ini, dibutuhkan orang-orang yang memiliki *skill* atau kemampuan dalam membuka jaringan dan memiliki kompetensi untuk memenuhi standar pekerjaan yang tinggi. Dibutuhkan masyarakat yang tidak hanya sekedar mampu memahami ilmu pengetahuan tertentu saja namun juga harus memahami pengetahuan yang lainnya terutama dalam pengetahuan dalam bidang IPTEK. Tidak hanya memahami pengetahuan namun pada saat ini masyarakat juga dituntut untuk memanfaatkan pengetahuannya secara optimal agar lebih cerdas dan kritis dalam menerima dan mengolah informasi di era globalisasi.

Untuk meningkatkan keterampilan dan kompetensi di era globalisasi, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting. Pendidikan merupakan sarana pencegah resiko, serta alat untuk meningkatkan kualitas hidup manusia secara berkelanjutan. Hal tersebut tersirat dalam Undang-Undang Dasar 1945 tentang masalah pendidikan yang dinyatakan dalam pembukaan bahwa salah satu tujuan negara adalah mencerdaskan kehidupan bangsa kemudian diperkuat dalam pasal 31 ayat 1 yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak memperoleh pengajaran.

Sedangkan menurut Hasbullah (2015: 3) menyatakan bahwa Pendidikan di Indonesia digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kehidupan masyarakat, namun terdapat topik permasalahan dalam pendidikan di Indonesia yaitu proses pembelajaran yang terkesan kurang memperhatikan individual secara potensi dan kinerja otak serta emosi. Pembelajaran di Indonesia hanya memanfaatkan otak kanan dengan pembelajaran yang konvensional tanpa memanfaatkan otak kiri dengan memberikan konsep awal pembelajaran. Jadi antar keduanya harus terjadi keseimbangan dalam memanfaatkan otak kanan dan otak kiri untuk menghasilkan kreativitas dalam diri peserta didik.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu pembelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan juga memiliki kewajiban untuk turut mengembangkan kreatifitas peserta didik. Menurut Pamulu (2007: 9) Kreatifitas adalah kemampuan seseorang dalam membuat sesuatu yang ditandai ekspresi yang bersifat imajinatif. Kreatifitas sangat besar manfaatnya bagi masyarakat, karena tanpa adanya kreatifitas maka tidak ada kemajuan dalam masyarakat sebagai pribadi ataupun kelompok. Setiap orang sebenarnya telah memiliki kreatifitas dalam dirinya namun dalam kadar dan bentuk yang berbeda-beda. Kreatifitas yang dimiliki ini apabila tidak dipupuk maka akan hilang, agar kreatifitas berjalan dengan baik maka kreatifitas harus dirangsang dan dikembangkan dengan baik semenjak anak usia dini. Maka dari itu sejak dini peserta didik juga harus dipupuk dalam kreativitas mereka terutama dalam berpikir kreatif.

Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan yang baru dalam menghasilkan suatu cara dalam menyelesaikan masalah, bahkan menghasilkan solusi alternatif (Eka, 2014 : 89). Menurut Silver, sebagaimana yang dikutip oleh Siswono (2007 : 2) terdapat indikator kemampuan berpikir kreatif yang terdiri atas tiga komponen kunci yaitu kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan. Kefasihan mengacu pada banyaknya masalah yang diajukan dalam menyelesaikan masalah tersebut, fleksibilitas mengacu pada banyaknya kategori-kategori berbeda dari masalah yang dibuat serta kebaruan melihat bagaimana cara peserta didik menyelesaikan masalah tidak seperti biasa yang dicontohkan oleh gurunya.

Pentingnya matematika tercantum dalam kurikulum mata pelajaran matematika tahun 2006 yaitu matematika berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui geometri, penjumlahan, pengurangan. Selain itu matematika juga berfungsi mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan melalui model matematika, diagram, grafik atau tabel, hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Kurikulum KTSP, 2006).

Pembelajaran matematika dibekali untuk peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Namun dalam hal kreatifitas peserta didik banyak permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik. Yanti (2013) mengungkapkan bahwa kebanyakan peserta didik hanya bisa menyelesaikan soal yang persis seperti yang dicontohkan guru. Jika soal dibuat berbeda dari contoh peserta didik tidak mampu untuk menyelesaikannya. Apalagi jika dihadapkan pada soal pembuktian rumus dengan lebih dari satu cara masih sedikit yang bisa menyelesaikannya. Peserta didik sering terpaku pada rumus, tidak berani mengembangkan kemampuan berpikirnya dan kurang percaya diri untuk mencoba menyelesaikan persoalan tersebut dengan cara sendiri. Telah banyak usaha yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan namun usaha tersebut belumlah cukup dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan pembelajaran matematika dengan masalah *open ended*, masalah *open ended* adalah permasalahan terbuka peserta didik yang diminta untuk mengembangkan metode, cara penyelesaian yang berbeda akan suatu permasalahan yang diberikan (Suherman, 2001: 113). Dalam masalah *open ended* ini peserta didik dapat menemukan solusi tidak hanya satu namun bisa menemukan banyak solusi dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan oleh guru. Dalam meningkatkan berpikir kreatif juga terdapat model pembelajaran yang dapat mengaktifkan pembelajaran dalam kelas sehingga pembelajaran dalam kelas tidak dianggap monoton oleh peserta didik yaitu model pembelajaran *Quantum*. Model pembelajaran *Quantum* adalah model pembelajaran yang menekankan bahwa belajar memanfaatkan alat indera atau modalitas yang dimiliki peserta didik yang dimana dalam pembelajaran peserta didik lebih menekankan pada pengalaman belajar secara langsung dan menyenangkan sehingga pembelajaran tersebut memanfaatkan potensi peserta didik yang telah dimilikinya (De Porter, 2014 :158).

Penelitian dari Noorjannah (2016) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik kelas VIII menurut silver pada pembelajaran matematika ditinjau dari klasifikasi gaya belajar VAK adalah tipe

gaya belajar visual pada kemampuan berpikir kreatif cenderung sangat kreatif, tipe gaya belajar auditory pada kemampuan berpikir kreatif cenderung kreatif dan tipe gaya belajar kinestetik pada kemampuan berpikir kreatif cenderung cukup kreatif. Menurut Lestari dkk (2012) strategi pembelajaran berbasis gaya belajar VAK (*Visual, Auditorial, Kinesthetic*) cenderung meningkat. Hal ini dapat dilihat dimana melalui pembelajaran ini peserta didik tidak lagi bosan dalam belajar, dan melalui pembelajaran ini peserta didik fokus untuk mengikuti pelajaran, akhirnya peserta didik mampu memahami materi yang diberikan. Selain itu masalah *open ended* juga diterapkan pada strategi pembelajaran gaya belajar VAK (*Visual, Auditory dan Kinesthetic*). Hasil penelitian dari Noer (2011) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang mengikuti pembelajaran berbasis masalah *open-ended* lebih tinggi daripada peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional dan dalam kategori sedang. Masalah *open-ended* dilandasi oleh teori belajar konstruktivisme yang lebih mengutamakan proses daripada hasil. Proses pembelajaran peserta didik dihadapkan pada suatu masalah dimana peserta didik dituntut untuk dapat mengembangkan metode, cara atau pendekatan yang berbeda dalam memperoleh jawaban yang benar.

Diharapkan penerapan pembelajaran ini dapat meningkatkan peserta didik berfikir kreatif dengan memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, pengalaman, menemukan, mengenali dan menyelesaikan masalah dengan beberapa cara berbeda. Disamping itu peserta didik tidak lagi bersikap tertutup kepada guru dalam arti tidak enggan dalam bertanya disaat mereka tidak mengerti serta dapat mengetahui tingkat berpikir kreatif peserta didik dengan gaya belajar *visual, auditory dan kinesthetic*.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang tersebut, rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut :

Bagaimana kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VIII dengan model pembelajaran *Quantum* melalui masalah *Open Ended* berdasarkan gaya belajar?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Bedasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik kelas VIII dengan model pembelajaran *Quantum* melalui masalah *Open Ended* berdasarkan gaya belajar.

### **1.4. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi salah penafsiran dalam memahami istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan pengertian istilah-istilah sebagai berikut :

1. Berpikir adalah aktivitas mental yang berfungsi untuk mengelola pengetahuan dan digunakan untuk memecahkan masalah.
2. Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan yang baru dalam menghasilkan suatu cara dalam menyelesaikan masalah, bahkan menghasilkan solusi alternatif.
3. Model pembelajaran adalah suatu rencana yang digunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan.
4. Model pembelajaran Quantum adalah perubahan interaksi yang ada di dalam dan disekitar momen belajar bagi peserta didik.
5. Masalah *open ended* adalah permasalahan yang menyajikan suatu lebih dari satu jawaban dan atau metode penyelesaian.

### **1.5. Batasan Masalah**

Untuk menghindari luasnya pembahasan dan mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, maka perlu diberikan batasan pada penelitian ini.

Adapun batasan tersebut adalah :

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 12 tahun pelajaran 2017 - 2018 semester genap.
2. Subjek wawancara hanya dilakukan pada peserta didik yang memiliki gaya belajar *visual, auditory dan kinestetik*.

3. Materi yang disampaikan adalah bangun ruang sisi datar pada bangun limas dan prisma.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi atau masukan bagi pengembangan ilmu pendidikan khususnya matematika yang digunakan untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam peserta didik.

2. Secara praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru dalam menggunakan model pembelajaran serta bagi pihak lain penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak lain dalam menyajikan informasi untuk mengadakan penelitian serupa.