

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses perubahan tingkah laku dan kemampuan seseorang menuju kearah kemajuan dan peningkatan. Dalam proses pendidikan persamaan tingkah laku dan kesamaan hak itu tentu akan berarti dalam setiap individu. Setiap individu berhak mendapatkan pendidikan yang setinggi - tingginya dan sebanyak – banyaknya tanpa memandang siapapun serta memandang bangsa, ras, latar belakang ekonomi ataupun jenis kelamin pada setiap individu. Maka oleh sebab itu setiap orang harus berusaha agar dapat menguasai ilmu.

Terkait dengan hal tersebut diatas maka seharusnya pendidikan harus mampu menyediakan peserta didik agar dapat memperoleh keterampilan serta nilai – nilai sebagai bekal bagi mereka dalam memasuki persaingan dunia yang semakin hari semakin canggih dan moderen. Maka oleh sebab itu perlu mendapat perhatian yang lebih baik agar masalah yang terkait dengan kuantitas dan kualitas yang relevansi.

Realitas dilapangan, guru–guru matematika kurang memperhatikan peningkatan kemampuan-kemampuan tersebut. Proses pemikiran yang dilatih disekolah terbatas pada kognisi, ingatan, dan berpikir konvergen.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari waktu, jam pelajaran sekolah lebih banyak di bandingkan pelajaran lain. Pelajaran matematika dalam pelaksanaan pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari taman kanak-kanak sampai sekolah menengah atas.

Suatu kesalahan yang terjadi selama ini pada siswa – siswa yaitu guru kurang memahami tingkat pemahaman siswa dalam mencapai mata pelajaran terutama mata pelajaran matematika. Guru cenderung hanya bisa membuat siswa termenung ketika

melihat guru yang begitu runtut dalam menguraikan rumus rangkaian pokok bahasan. Kondisi ini mungkin bagi guru adalah suatu yang remeh jika sekedar menuliskan rumus yang sebenarnya dapat dijadikan sebagai penuntun siswa dalam memahami materi dan penyelesaian soal – soal.

Menurut Juniarti (dalam Potale:2007:3) “berpikir kreatif juga dapat menumbuhkan ketekunan, disiplin dan berlatih penuh, meliputi aktivitas mental seperti: (1) mengajukan pertanyaan; (2) mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim dengan pemikiran terbuka; (3) membangun keterkaitan khususnya antara hal-hal yang berbeda; (4)menghubung-hubungkan berbagai hal dengan bebas; (5) menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda;(6) mendengarkan intuisi.

Untuk mengantisipasi masalah tersebut maka perlu dicari proses pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kemampuan hasil pemecahan masalah pada pelajaran matematika terhadap siswa. Para guru hendaknya terus berusaha menyusun dan menerapkan berbagai cara agar tertarik dan semangat dalam mengikuti pelajaran matematika salah satunya melalui metode *Discovery*.

Melalui pendekatan pembelajaran *Discovery* yaitu mengajak siswa – siswa agar dapat menemukan masalah yang berkaitan dengan materi pelajaran sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Guru sebagai fasilitator menciptakan proses belajar aktif, kreatif dan menyenangkan secara garis besar proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Discovery*. Dalam hal ini siswa dapat diminta dapat menganalisis hasil pembelajaran yang dilakukan dengan kelompok – kelompoknya dengan cara diberi lembar kerja secara mandiri yang masih relevan yang dapat dikerjakan secara individu. Dalam proses pendekatan ini bertujuan agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikir dan dapat menentukan kesimpulan dan

permasalahan yang ada. Langkah terakhir yaitu memberikan tugas mandiri kepada siswa agar dapat dikerjakan di rumah.

Adapun fakta yang ditemukan oleh penulis dilapangan yaitu dalam mengerjakan soal-soal atau tugas-tugas dari guru sangatlah rendah. Apalagi dalam mengerjakan soal-soal yang belum ditentukan oleh guru rumus yang akan dipakai. Hal tersebut disebabkan karena siswa belum dilatih untuk berpikir kreatif.

Berdasarkan uraian uraian diatas mendorong peneliti agar dapat melakukan peneliitian dengan judul “*Pengaruh Metode Discovery Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton.
2. Belum maksimalnya guru melakukan proses pembelajaran,
3. Belum maksimalnya model pembelajaran yang tepat diterapkan dikelas, dimana kemampuan berpikir peserta didik sangat beragam.
4. Semua peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi rendahnya akan membutuhkan pendekatan pembelajaran yang berbeda untuk meningkatkan prestasinya.

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah tidak meluas maka perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah:

Batasan masalah pada penelitian ini sesuai dengan idenntifikasi masalah yang ada, maka penelitian ini hanya dibatasi pada masalah Pengaruh metode Discovery terhadap

kemampuan berpikir kreatif matematika siswa. Adapun materi yang akan digunakan pada penelitian ini adalah materi segi empat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan “ apakah terdapat perbedaan kemampuan berfikir kreatif antar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode discovery dengan metode konvensional”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengetahui “apakah ada pengaruh kemampuan berpikir kreatif antar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode *Discovery* dengan metode konvensional”.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat penelitian bagi guru yaitu mendapat masukan tentang penggunaan metode Discovery ini sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa serta kualitas belajar siswa.
2. Manfaat penelitian bagi siswa yaitu dapat memperoleh cara belajar matematika yang lebih efektif dengan cara berpikir kreatif, agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.
3. Manfaat bagi peneliti yaitu dapat menambahkan pengetahuan dengan menggunakan metode Discovery.
4. Manfaat bagi sekolah, yaitu dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas sekolah.