

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Matematika sebagai salah satu cabang ilmu yang memberikan kontribusi positif dalam memacu ilmu pengetahuan dan teknologi serta memajukan daya pikir manusia, selain itu matematika mempunyai peranan yang sangat esensial untuk ilmu lain, utamanya sains dan teknologi yang selalu mengalami perkembangan. Perkembangan sains dan teknologi saat ini memungkinkan semua pihak dapat memperoleh informasi dengan cepat dan mudah dari berbagai sumber. Hal ini menuntut seseorang untuk memiliki kemampuan mendapatkan, memilih dan mengolah informasi atau pengetahuan dengan efektif dan efisien. Dan untuk memiliki hal tersebut seseorang harus mampu berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan kemampuan bekerja sama.

Mengingat pentingnya Matematika dalam sains dan teknologi yang pada akhirnya akan berdampak pada pembangunan maka penguasaan matematika merupakan hal yang harus dilakukan. Oleh sebab itu matematika diajarkan disemua jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari sekolah dasar (SD), sekolah menengah (SMP dan SMA) bahkan sampai di perguruan tinggi. Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Tujuan pembelajaran matematika adalah:

(1) mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dalam kehidupan melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran logis, rasional, cermat, jujur dan efektif; (2) mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan; (3) menambah dan mengembangkan keterampilan berhitung dengan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari; (4) mengembangkan kemampuan berfikir dan (5) membentuk sikap logis, kritis, kreatif, cermat dan disiplin.

Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran matematika harus diupayakan mampu menciptakan kesungguhan siswa untuk belajar dan memaksimalkan kemampuan yang dimilikinya. Namun kenyataan di lapangan sampai saat ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa tidak menyukai pelajaran matematika karena mereka menganggap matematika merupakan bidang studi yang paling sulit. Hal ini diduga penyebabnya, dalam proses belajar mengajar guru masih menggunakan pembelajaran konvensional dengan gaya monoton yang hanya selalu menekankan pada penguasaan sejumlah konsep/rumus belaka. Pembelajaran dengan cara ini menyebabkan siswa tidak berperan aktif sehingga di dalam pikiran siswa tidak terjadi perkembangan struktur kognitif, sehingga siswa cenderung belajar dengan hanya menghafal dan siswa akan menjadi cepat bosan.

Pembelajaran konvensional juga tidak menyentuh ranah dimensi kognitif siswa, sehingga masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi siswa untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya. Sedangkan dalam pembelajaran matematika siswa seharusnya aktif belajar karena matematika diajarkan bukan hanya untuk mengetahui dan memahami apa yang terkandung dalam matematika itu sendiri, tetapi bertujuan untuk membantu melatih pola pikir siswa agar dapat memecahkan masalah dengan kritis, logis, cermat dan tepat sehingga terbentuk kepribadian yang

terampil menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari, oleh karena itu perlu dikembangkan kemampuan berpikir dalam proses pembelajaran matematika.

Salah satu kemampuan berpikir yang termasuk ke dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi yang harus dikembangkan adalah kemampuan berpikir kreatif. kurikulum juga menyebutkan bahwa salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, keingintahuan, membuat prediksi dan dugaan serta mencoba-coba.

Pengembangan kreativitas dan kemampuan berfikir kreatif siswa dilakukan melalui aktivitas-aktivitas kreatif dalam proses pembelajaran. Kreatifitas dapat dipandang sebagai produk dari berpikir kreatif, sedangkan aktivitas kreatif merupakan kegiatan dalam pembelajaran yang diarahkan untuk mendorong atau memunculkan kreativitas siswa. Aktivitas kreatif adalah suatu kegiatan yang diarahkan untuk mendorong atau memunculkan kreativitas siswa.

Kemampuan berpikir kreatif tidak otomatis dimiliki siswa sehingga diperlukannya peran seorang guru. Akan tetapi setelah penulis melakukan observasi di SMP Negeri 8 Gorontalo, ternyata kemampuan berpikir kreatif siswa tidak mendapat perhatian serius dari pihak sekolah atau para guru. Terbukti tidak adanya data mengenai kemampuan berpikir kreatif di sekolah tersebut mulai dari kelas VII, kelas VIII sampai kelas IX. Kemampuan berpikir kreatif siswa sangat penting untuk dimiliki dan dikembangkan melalui pembelajaran matematika di sekolah, maka diperlukan cara yang mendorong siswa untuk memahami masalah.

Siswa yang terstimulus dengan masalah akan dapat meningkatkan/mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyusun rencana penyelesaian, selain itu siswa dapat terlibat secara aktif dalam menemukan sendiri penyelesaian masalah, serta mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator.

Dengan melihat permasalahan di atas, penulis memberikan salah satu alternatif dengan cara menerapkan salah satu model dari sekian banyak model dan metode pembelajaran yang ada yaitu model problem posing karena problem posing merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk berpikir kreatif dan kegiatannya lebih terpusat pada kegiatan belajar siswa aktif.

Menurut Brown dan Walter (2008 : 11), “...*problem posing can give one a chance to develop independent thinking processes*”. Yang artinya “*problem posing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat berpikir secara bebas dan mandiri dalam menyelesaikan suatu masalah”. Masalah disini tentunya adalah masalah dalam pembelajaran matematika. Model Problem Posing juga diperkuat oleh Endang Mulyatiningsih (2013: 238) yang menyatakan bahwa “Problem Posing menjadi metode pembelajaran kognitif, khususnya pada mata pelajaran matematika karena setelah guru yakin siswa telah mampu mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan, guru kemudian menugaskan siswa untuk membuat soal-soal latihan baru yang sesuai dengan soal-soal latihan yang diberikan guru. Metode ini sangat baik untuk meningkatkan pemahaman siswa pada problem yang

sedang dipelajari karena semakin banyak pengalaman siswa mengerjakan soal maka retensi ilmu pengetahuan diasumsikan dapat bertahan lebih lama”.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud untuk melakukan suatu penelitian yang diformulasikan dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model Problem Posing Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pelajaran Matematika”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang timbul yaitu:

- 1) Proses pembelajaran matematika masih terpusat pada guru, belum maksimal menerapkan pembelajaran matematika yang berpusat pada proses berpikir siswa.
- 2) Dalam pembelajaran matematika siswa masih pasif, kurang dalam memahami masalah dan merencanakan penyelesaian masalah
- 3) Siswa tidak terbiasa menggunakan kecakapan berpikir, terutama berpikir kreatif

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah serta dapat mencapai tujuan yang telah direncanakan sesuai dengan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi permasalahan pada Penerapan Model Problem Posing untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Lingkaran di SMP Negeri 8 Gorontalo Kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2013/2014.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ”Apakah kemampuan berpikir kreatif siswa yang dibelajarkan dengan model Problem Posing lebih tinggi daripada siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada materi lingkaran siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Gorontalo?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan model problem posing terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi lingkaran kelas VIII SMP Negeri 8 Gorontalo.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

- 1) Bagi siswa, dapat membantu peningkatan berpikir kreatif siswa dalam pengajuan dan pemecahan masalah pada pembelajaran matematika.
- 2) Bagi guru, sebagai bahan kontribusi untuk meningkatkan pembelajaran matematika sehingga permasalahan yang dihadapi oleh siswa maupun guru dapat diminimalkan.
- 3) Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu proses pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika.
- 4) Bagi penulis, dapat memperoleh pengalaman dan latihan serta menambah wawasan terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah.