

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum sekolah yang memuat pengetahuan dasar dan teknologi. Matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

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 bertindakatas 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.

Dimana belajar matematika tidak ada artinya jika dihafalkan saja, matematika baru mempunyai makna apabila dimengerti dan mampu menggunakannya. Dalam hal ini siswa belajar matematika tidak hanya dengan menerima dan menghafalkan saja, tetapi harus belajar secara bermakna, bermakna merupakan suatu cara belajar

dengan pengertian dari pada hafalan. Untuk mempelajari matematika hendaknya dilakukan secara bertahap, berurutan, serta mendasarkan kepada pengalaman belajar yang lalu. Lebih lanjut dikatakan bahwa proses belajar matematika akan terjadi dengan lancar apabila belajar itu dilakukan secara kontinu.

Pengembangan kemampuan berfikir dalam pembelajaran matematika didukung oleh pemerintah yang terwujud dalam kompetensi dasar kurikulum 2013 yaitu matematika perlu diberikan kepada semua siswa dari mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif. Dimana berfikir logis adalah proses berfikir dengan menggunakan logika, rasional dan masuk akal sedangkan berfikir kritis adalah berfikir yang memeriksa, menghubungkan dan mengavaluasi semua aspek dari situasi atau masalah. Dan berfikir kreatif merupakan pola berfikir kita yang didasari dengan pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep yang telah diketahui sebelumnya kemudian memberikan sesuatu perubahan.

Dalam hal ini peneliti mengambil suatu penelitian yang berfikir kreatif, karena belum tercapai secara maksimal. Hal ini ditemukan di SMP Negeri 1 Tomilito, berkaitan dengan pembelajaran matematika di kelas VIII terungkap permasalahan bahwa siswa belum terbiasa dalam menyelesaikan soal matematika yang bersifat terbuka seperti, menyelesaikan soal-soal matematika pada materi Kubus dan Balok, Menurut siswa selama ini soal yang mereka peroleh adalah soal-soal yang sebelumnya sudah pernah diberikan oleh guru. Dalam proses melaksanakan pembelajaran, guru cenderung prosedural dan lebih menekankan pada hasil belajar. Siswa belajar sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru

dan soal-soal yang diberikan kepada siswa hanya soal-soal yang langsung pada pemakaian rumus yang sudah ada atau soal tertutup. Akibatnya, siswa kurang berkesempatan untuk mengembangkan kreatifitas dan produktivitas berfikirnya.

Pembelajaran yang menggunakan kurikulum 2013 mengedepankan pembelajaran yang lebih terpusat pada siswa dalam proses pembelajaran. Akan tetapi sering ditemui guru sering kali hanya memberikan soal-soal yang hanya tercantum dalam buku paket, sehingga siswa tersebut kurang terbiasa dalam berfikir kreatif, serta menganalisis soal yang berhubungan dengan materi sebelumnya

Berbagai fakta yang ditemukan dalam pembelajaran matematika, yang menjadikan siswa tersebut kurang berpikir kreatif. (1) perasaan takut gagal, karena biasanya siswa yang mengalami kegagalan dalam menyelesaikan soal matematika yang diberikan oleh guru hukumannya lebih berat dibandingkan dengan hadiah untuk keberhasilannya dalam menyelesaikan soal tersebut. (2). Terlalu terpaku pada kebiasaan-kebiasaan guru dalam memberikan soal dan penyelesaiannya, misalnya soal yang diberikan oleh guru sama dengan contoh soal dalam setiap pembelajaran, makanya siswa tidak mendapat inovasi yang baru dalam setiap menyelesaikan setiap soal yang diberikan oleh guru. (3). Dalam pembelajaran matematika selalu tegang kadang tidak diselingi dengan bermain, padahal dalam bermain sambil belajar matematika siswa akan menemukan banyak hal yang baru, dan apabila diberikan tugas siswa cenderung lebih mengharapkan hadiah. Contoh kecilnya, misalkan siswa diberikan tugas dan dimasukkan kegurunya minggu depan, maka siswa tersebut akan mengerjakan tugas, tetapi

apabila tugas tersebut tidak harus dikumpul atau hanya sebagai latihan maka tugas tersebut tidak akan dikerjakan oleh siswa tersebut.

Berdasarkan uraian dan pemikiran di atas, penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan formasi judul ***“Deskripsi Kemampuan Siswa Berpikir Kreatif Dalam Menyelesaikan Soal Matematika pada materi Kubus dan Balok Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tomilito”***.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, masalah yang teridentifikasi diatas adalah :

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa rendah pada pembelajaran matematika.
2. Siswa yang kurang mampu dalam mengerjakan soal dengan baik. Mereka hanya terpaku dengan contoh soal yang diberikan guru..
3. Soal yang diberikan kepada siswa hanya soal langsung pada pemakaian rumus yang sudah ada tidak diajak lebih berfikir kreatif.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah dan identifikasi masalah di atas, dengan mengingat keterbatasan waktu maka penelitian ini dibatasi pada kemampuan siswa berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal-soal matematika ditinjau dari guru dan siswa pada Materi Kubus dan Balok di SMP Negeri 1 Tomilito

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :***“Bagaimana Kemampuan Siswa Berpikir Kreatif dalam Menyelesaikan Soal Matematika Pada Materi Kubus dan Balok Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tomilito Kabupaten Gorontalo Utara”***.

1.5 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Dilihat dari rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa berpikir kreatif pada mata pelajaran matematika.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan terhadap guru mata pelajaran untuk dapat mengetahui tingkat kreatifitas siswa khususnya pada pelajaran matematika

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar dan lebih proaktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu mengatur waktu belajar dengan baik

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan tentang berpikir kreatif matematika siswa