

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan negara mengakui pendidikan sangatlah penting seperti yang tertuang pada UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan dituntut untuk meningkatkan kualitasnya. Hal ini merupakan suatu cara dan upaya untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berguna. Pendidikan juga merupakan landasan dasar atau pondasi awal manusia dalam mengarungi kehidupan ini.

Selain itu pendidikan perlu dianggap sebagai suatu kebutuhan oleh setiap orang. Dengan pendidikan yang merata terhadap setiap orang, diharapkan bisa membentuk generasi yang unggul dan memiliki daya saing dalam menciptakan dan meningkatkan sumber daya manusia. Untuk mencapai manusia yang berkualitas diperlukan orang-orang yang berilmu, berwawasan dan berkarakter. Salah satu nilai dalam pengembangan pendidikan berkarakter adalah rasa ingin tahu dan kreatif. Dalam pembelajaran, rasa ingin tahu merupakan salah satu aspek dari sikap ilmiah.

Pencapaian kemampuan dan keberhasilan belajar sangat ditentukan oleh komponen-komponen dalam pendidikan. Beberapa komponennya yaitu siswa, guru, sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan proses belajar mengajar. Kegiatan belajar ini dilakukan bertujuan untuk memperoleh pengetahuan yang

menimbulkan beberapa perubahan tingkah laku yang secara perlahan siswa mulai aktif, terampil dan lebih unggul. Sebab, inilah harapan dari pemerintah dengan adanya pendidikan setiap orang mampu berkontribusi dalam membangun Indonesia yang lebih maju dan mampu menyiapkan masa depan yang baik dan sanggup bersaing dengan negara lain.

Berbicara tentang pendidikan tentunya tidak lepas dari peran matematika sebagai salah satu ilmu yang memegang peranan penting dan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Bahkan saat ini telah banyak alat-alat teknologi canggih yang digunakan. Demikian pentingnya matematika dijadikan sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh setiap anak didik sejak SD sampai dengan perguruan tinggi.

Selain itu, matematika adalah pelajaran yang sebenarnya menyenangkan untuk dipelajari. Melalui matematika, daya berpikir kreatif seseorang dapat dikembangkan. Karena matematika membuat seseorang berpikir lebih panjang dan terstruktur untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ada. Manfaat siswa belajar matematika adalah untuk melatih cara berpikir dan menalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan kesamaan, perbedaan dan inkonsisten. Matematika juga bermanfaat untuk mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan serta mencoba-coba. Oleh sebab itu, matematika harus dapat mendorong kemampuan berpikir kreatif dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Pada posisi seperti itu matematika sangat strategis dalam

mengembangkan siswa untuk berpikir logis, analitis, kritis, detail, runtun, dan sistematis, dan juga berpikir alternatif, kreatif, dan inovatif. Kegiatan pembelajaran matematika perlu dirancang agar siswa dapat berpikir kreatif. Kemampuan ini dibutuhkan di masa depan oleh setiap siswa. Kemampuan berpikir kreatif mampu mendorong seseorang terampil memecahkan masalah dalam matematika dan menemukan alternatif-alternatif pemecahan yang bervariasi.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu strategi baru dalam pembelajaran matematika sehingga dapat merubah anggapan buruk tentang matematika dan meningkatkan semangat belajar matematika pada diri siswa sehingga output yang dihasilkan dapat sesuai dengan yang diharapkan.

Dari hasil observasi, siswa kurang terampil dalam memahami suatu masalah, siswa kurang terampil memecahkan suatu masalah dan menemukan alternatif-alternatif pemecahan yang bervariasi atau dengan kalimat lain siswa cenderung memberikan jawaban yang sama, dan terkadang hanya mengikuti langkah yang ada di buku paket atau cara yang telah ada. Belum tampak adanya penemuan ide baru maupun mengaitkan materi dengan dunia nyata yang dilakukan oleh siswa. Karena kurangnya pelatihan tentang berpikir kreatif terutama dalam pemecahan masalah matematika, banyak siswa yang tidak dapat memecahkan masalah tersebut karena kurangnya ide atau gagasan. Hal yang pernah ditemukan juga bahwa guru hanya memberikan rumus-rumus kepada siswa kemudian guru menyuruh siswa-siswa tersebut untuk mengerjakan soal-soal latihan yang proses pengerjaannya sama dengan yang tertera di buku paket, tanpa

memberi kesempatan siswa untuk berpikir kreatif seperti menghasilkan banyak gagasan, mengemukakan bermacam-macam pendekatan atau cara terhadap masalah dan memberikan jawaban dengan caranya sendiri, akibatnya siswa tidak menemukan makna dari apa yang dipelajari tersebut. Hal ini menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam belajar matematika, karena siswa tidak diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa. Disamping kelas yang saya sebutkan tadi disekolah itu juga terdapat kelas khusus yang dapat digunakan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas VII-1. Kelas khusus adalah kelas yang siswa-siswa memiliki kemampuan diatas rata-rata kelas lain. Kelas ini sangat cocok diterapkan dengan model pembelajaran berbasis masalah karena siswa di kelas ini kreatif dan berpotensi akademik tinggi.

Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan kemampuan berpikir kreatif siswa rendah diantaranya pembelajaran yang disajikan guru masih konvensional dan kurang menarik, guru jarang menggunakan media pembelajaran yang sesuai sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah, guru kurang mampu mendayagunakan media yang tersedia di sekolah, guru mengalami kesulitan dalam menemukan model dan metode yang tepat untuk menyajikan pembelajaran yang aktif dan kreatif. Oleh karena itu, peneliti menggunakan model pembelajaran berbasis masalah.

(Sani, 2014:127) bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan pembelajaran yang penyampaiannya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan membuka dialog. Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu solusi untuk mengatasi

pembelajaran yang menjenuhkan dan membosankan. Dengan cara ini pengembangan model pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus dan konsentrasi dalam menerima pelajaran. Metode ini dipilih karena banyak memiliki manfaat yang diharapkan dapat mewujudkan generasi yang aktif, kreatif, unggul dan berprestasi. Dengan metode Pembelajaran Berbasis Masalah ini dapat diketahui adanya pengaruh dalam pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui sejauhmana kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sehingga perbedaan tersebut dapat diketahui secara jelas penggunaan model pembelajaran berbasis masalah atau yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis merancang sebuah penelitian untuk pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dan kreatif dengan bimbingan dan tuntunan guru sebagai fasilitator. Sehingga penulis mengambil judul yaitu *“Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa ”*

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang terampil dalam memecahkan suatu masalah.
2. Siswa kurang terampil dalam memberikan alternatif penyelesaian yang bervariasi.
3. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat, sehingga kurang memperhatikan kemampuan berpikir kreatif siswa

4. Siswa kurang terampil dalam mengemukakan gagasan.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran berbasis masalah (PBM) dengan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah serta dapat mencapai tujuan yang telah direncanakan sesuai dengan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan pada “Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa“

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBM) dan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada materi garis dan sudut di kelas VII.

1.5 Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi kepada semua pihak terutama kepada para penyelenggara pendidikan dalam mengelola proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika.

Secara khusus penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan kepada:

1. Guru

Sebagai salah satu bahan masukan dan pertimbangan untuk dijadikan sebagai pegangan atau acuan dalam mengelola model pembelajaran yang lebih efektif.

2. Siswa

Siswa dapat mengolah kemampuan berpikir kritis dan siswa lebih aktif dan kreatif dalam menemukan dan menyelesaikan masalah.

3. Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam rangka perbaikan pembelajaran.

4. Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan memperluas wawasan serta latihan dan pengalaman dalam pelaksanaan pembelajaran matematika.