

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Proses pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik. Untuk itu, setiap satuan pendidikan perlu melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Dalam kegiatan pembelajaran struktur penyampaian informasi perlu dipersiapkan secara matang. Agar proses pembelajaran di kelas berlangsung optimal maka kegiatan belajar siswa perlu dirancang oleh guru, karena hasil rancangan berpengaruh terhadap kemampuan siswa. Hal ini dikukung oleh (Kurniawan, 2013) yang mengatakan :

“Tingkat keberhasilan pelaksanaan suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya perbedaan kemampuan peserta didik dan proses pembelajaran. Sebagaimana diketahui bahwa setiap peserta didik mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Ada yang memiliki kemampuan tinggi dan ada yang berkemampuan sedang ataupun rendah. Oleh karena itu, untuk mengakomodasi dan mengapresiasi perbedaan individual peserta didik dalam pembelajaran dalam rangka mengoptimalkan prestasi belajar dibutuhkan cara atau pendekatan yang dapat diterapkan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan perbedaan kemampuan peserta didik.”

Dengan demikian pembelajaran merupakan pengaturan pengalaman siswa yang disengaja untuk memperoleh kemampuan tertentu. Kemampuan tersebut bervariasi secara kualitatif mulai dari mengingat sampai menemukan pengetahuan baru, tergantung kepada guru dalam mengembangkan strategi belajar.

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas terkait dengan profesi guru sebagai tenaga pendidik, mengharuskan guru untuk mengembangkan kemampuan diri baik dari segi ilmu maupun kemampuan pedagogiknya. Menurut Kemendikbud (2014) beberapa kegiatan yang dapat dilakukan guru untuk

pengembangan diri antara lain : (1) penyusunan RPP, program kerja, dan/atau perencanaan pendidikan; (2) penyusunan kurikulum dan bahan ajar; (3) pengembangan metodologi mengajar; (4) penilaian proses dan hasil pembelajaran peserta didik; (5) penggunaan dan pengembangan teknologi informatika dan komputer (TIK) dalam pembelajaran ; dan (6) inovasi proses pembelajaran.

Perangkat pembelajaran merupakan sebuah inovasi dalam mencapai kualitas pendidikan. Perangkat pembelajaran dikatakan relevan jika mampu mengantar siswa mencapai tujuan pembelajaran. Seperti yang tercantum pada Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 dalam tujuan pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai, guru dituntut untuk mampu merancang atau mendesain perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran sebagai alat pencapaian tujuan kurikulum pendidikan merupakan bagian yang penting dari sebuah proses pembelajaran, juga merupakan pedoman para guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas (Asari, 2016).

Pengembangan perangkat pembelajaran sangat perlu diimplementasikan dalam praktik pembelajaran sehari-hari di satuan pendidikan. Akan tetapi, praktik pembelajaran sehari-hari di sekolah masih mengalami berbagai persoalan berkenaan dengan perangkat pembelajaran yang digunakan untuk mengoperasikan jalannya pembelajaran. Sejalan dengan perubahan kurikulum dari kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013 guru-guru masih bingung bagaimana mengelola pembelajaran di kelas dan bagaimana menyusun perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013. Hal ini didukung oleh (Masriono dkk, 2015) yang mengatakan bahwa:

“Menurut anatomi permasalahan implementasi kurikulum tahun 2013, guru masih bingung bagaimana harus mengelola pembelajaran sesuai roh kurikulum yang berbasis kompetensi yaitu (1) banyak indikator dan tujuan pembelajaran yang dirumuskan guru masih cenderung pada kemampuan kognisi, afeksi, dan psikomotor yang rendah, (2) bahan ajar yang digunakan guru masih cenderung kognitivistik, (3) pemanfaatan sumber dan media yang masih kurang, (4) model pembelajaran konvensional yang banyak diterapkan guru sehingga kurang memicu keaktifan siswa, dan (5) penilaian proses juga kurang berjalan optimal karena keterbatasan kemampuan mengembangkan instrumen asesmen.”

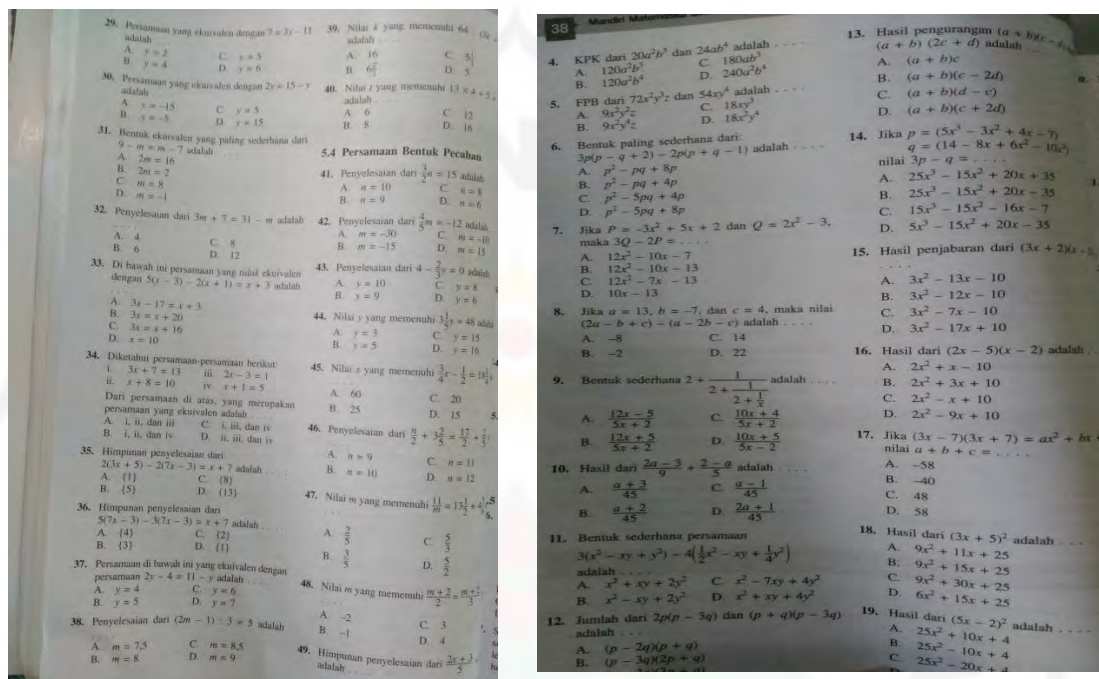
Kemampuan guru dalam menyusun perangkat pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan menjadi paradigma bahwa perangkat pembelajaran adalah kumpulan berkas-berkas dalam memenuhi kelengkapan administrasi di sekolah. Guru belum memanfaatkan perangkat pembelajaran sebagaimana mestinya. Bahkan, menurut Akbar (2013) dalam (Wasriono, 2015) mengemukakan bahwa:

“Dari hasil KKG (Kelompok Kerja Guru) dan MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) yang seragam antara satu dengan sekolah lain, guru cenderung hanya sekedar copy paste perangkat pembelajaran mulai silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), format penilaian, dan lain sebagainya, walaupun kondisi dan kemampuan siswa yang diajarkan di setiap sekolah berbeda-beda”

Permasalahan guru dalam menggunakan perangkat pembelajaran juga ditemukan di SMP Negeri 6 Medan. Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 6 Medan, ditemukan bahwa sebagian guru masih membuat perangkat pembelajaran hanya untuk kelengkapan administrasi sekolah saja, tidak untuk membantunya dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini didukung dengan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru matematika di SMP N 6 Medan yaitu Bu Napitupulu, ibu Napitupulu mengatakan bahwa RPP miliknya diawal semester telah diserahkan kepada kepala sekolah dan beliau tidak memiliki salinannya.

Berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan oleh peneliti kepada siswa SMP Negeri 6 Medan kelas VII-E, mereka beranggapan bahwa pembelajaran yang berlangsung di kelas masih sulit dipahami dan membosankan. Dalam kegiatan pembelajaran, yang dilakukan siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, mencatat kemudian mengerjakan soal-soal. Hal ini tidak sejalan dengan proses pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013, yakni pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Pembelajaran yang berlangsung masih pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*).

Ketika peneliti juga melakukan observasi sekolah, LAS yang digunakan siswa juga berbentuk buku yang isinya kumpulan soal dan materi singkat yang dicetak oleh penerbit, bukan buatan guru. Berikut LAS yang digunakan siswa SMP Negeri 6 Medan :



Gambar 1.1 LKS yang digunakan siswa SMP Negeri 6 Medan

Dalam mengajar guru cenderung *test book oriented*, hanya memberikan pengetahuan, informasi yang diikuti dengan pemberian contoh soal yang sama dengan yang di buku. Siswa hanya disuapi dengan konsep-konsep dari guru yang membuat siswa tidak dapat mengekspresikan pemahamannya dan merasa jenuh. Hal ini didukung oleh pendapat Arends (Trianto 2010:7) “*It is strange that we expect students to learn yet seldom teach then about learning, we expect student to solve problems yet seldom teach then about problem solving*” yang berarti dalam mengajar guru selalu menuntut siswa untuk belajar dan jarang memberikan pelajaran tentang bagaimana siswa untuk belajar, guru juga menuntut siswa untuk menyelesaikan masalah dan jarang mengajarkan bagaimana siswa seharusnya menyelesaikan masalah.

Cara guru mengajar yang masih bersifat monoton masih membuat siswa beranggapan bahwa matematika itu sulit untuk dimengerti, tidak menarik dan lebih mengkhawatirkan lagi adalah matematika sudah merupakan suatu subjek yang dihindari oleh siswa dan kondisi seperti ini akan mengakibatkan siswa kesulitan untuk menguasai pelajaran matematika dan sangat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir matematis siswa tersebut.

Hal ini dikuatkan juga dengan hasil angket siswa yang diberikan peneliti di kelas VII SMP Negeri 6 Medan yang menyatakan bahwa siswa merasa jenuh dan sulit memahami materi pelajaran dengan pendekatan yang dilakukan oleh gurunya yang setiap pertemuan hanya menggunakan metode ceramah, latihan dan mengerjakan soal-soal dan sesekali berdiskusi. Hal ini juga berpengaruh terhadap minat belajar siswa terhadap matematika, berdasarkan angket yang dibagikan peneliti dari 33 siswa yang mengisi angket hanya terdapat lima siswa yang menyukai pelajaran matematika dan selebihnya tidak menyukai matematika. Mereka beranggapan bahwa pelajaran matematika sulit dan kurang menarik.

Hakekat tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah mempersiapkan siswa agar mampu menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dunia yang selalu berkembang. Siswa dituntut agar mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi dengan terampil dan kreatif. Dalam mempelajari matematika siswa juga dituntut memiliki keterampilan dan kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah.

Matematika merupakan salah satu materi ajar yang cenderung memiliki kesulitan untuk dipahami oleh siswa. Seperti yang diketahui, salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak. Sifat abstrak ini yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi ajarnya. Jika materi ajarnya saja tidak dipahami oleh siswa, akan mustahil jika siswa dapat memiliki kreativitas untuk memecahkan masalah-masalah matematika yang diajukan kepadanya.

Kemampuan berpikir kreatif sangat penting dalam memecahkan masalah-masalah matematika. Tidak hanya memecahkan masalah, kemampuan berpikir kreatif juga sangat penting digunakan dalam menemukan konsep-konsep matematika. Pentingnya berpikir kreatif diungkapkan Zimmer dalam (Ismayati,2015) yang menyatakan bahwa ;

“Kreativitas adalah kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan menemukan cara-cara baru dalam melihat masalah dan peluang. Kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan agar kompetensi sumber daya manusia kita tidak kalah dengan bangsa lain.”

Berpikir kreatif adalah proses berpikir yang memiliki ciri-ciri kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), Keaslian (*originality*). Kelancaran adalah kemampuan mengeluarkan ide atau gagasan sebanyak mungkin secara jelas. Keluwesan adalah kemampuan mengeluarkan ide atau gagasan yang beragam dan tidak monoton dengan melihat dari berbagai sudut pandang. Oariginality adalah kemampuan untuk mengeluarkan ide atau gagasan yang unik dan tidak biasanya, misalnya yang berbeda dari yang ada di buku atau berbeda dari pendapat orang lain. Elaborasi adalah kemampuan untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi dan menambah detail dari ide atau gagasannya sehingga lebih bernilai (Ismayati, 2015).

Kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan dalam semua pengembangan materi dari semua pembelajaran yang diajarkan di kelas, terutama dalam pelajaran matematika. Karena kemampuan berpikir kreatif dapat digunakan untuk memecahkan masalah matematika dengan berbagai cara penyelesaian. Hal ini dikukung oleh Moma (2015:29) yang mengatakan:

“Berpikir kreatif adalah aktivitas mental yang terkait dengan kepekaan terhadap suatu masalah, mempertimbangkan informasi baru dan ide-ide yang tidak biasanya dengan suatu pikiran terbuka, serta dapat membuat hubungan-hubungan dalam menyelesaikan masalah.”

Dengan memiliki kemampuan berpikir kreatif, siswa akan lebih mudah untuk memecahkan masalah-masalah matematika.

Jika seorang siswa tidak dapat berpikir kreatif, maka siswa tersebut akan mengalami kesulitan/benturan dalam menyelesaikan masalah-masalah matematika dan siswa tersebut hanya akan bisa menyelesaikan masalah-masalah matematika jika permasalahan yang diberikan sama persis dengan contoh permasalahan sebelumnya. Padahal dalam setiap permasalahan matematika, diperlukan pemikiran dan gagasan yang kreatif dalam merumuskan dan memecahkan konsep dan masalah matematika serta menafsirkan berbagai solusi dari permasalahan matematika tersebut. Hal ini didukung oleh pernyataan Krutetskii (Moma, 2015) yang mengatakan bahwa :

“Kreativitas dalam pemecahan masalah matematika secara bebas, bersifat penemuan, dan baru. Ide-ide ini sejalan dengan ide-ide seperti fleksibilitas

dan kelancaran dalam membuat asosiasi baru dan menghasilkan jawaban divergen yang berkaitan dengan kreativitas secara umum.”

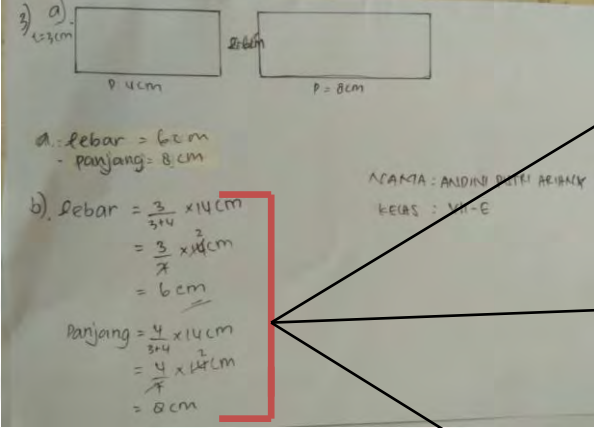
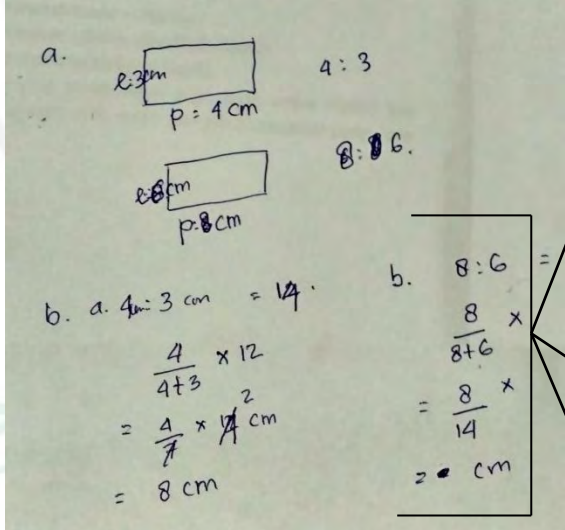
Aktivitas matematis seperti pemecahan masalah dan penghadapan masalah berhubungan erat dengan kreativitas, yang meliputi kefasihan, keluwesan, dan keaslian. Dengan kata lain, dalam matematika kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan karena kemampuan berpikir kreatif mampu mendorong seseorang terampil memecahkan masalah dalam matematika dan menemukan alternatif-alternatif pemecahan yang bervariasi, sampai pada akhirnya siswa tersebut akan terampil dalam memecahkan setiap persoalan matematika (Moma, 2015).

Namun faktanya, kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih rendah. Tak sedikit siswa yang kurang terampil dalam memecahkan masalah dan menemukan alternatif-alternatif pemecahan yang bervariasi, karena kurangnya pelatihan tentang berfikir kreatif terutama dalam pemecahan masalah matematika. Hal ini didukung dengan hasil observasi peneliti di SMP Negeri 6 Medan dengan mengajukan soal yang mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi perbandingan. Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP Negeri 6 Medan masih rendah, siswa masih kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan soal.

Sebagai contoh, salah satu persoalan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diajukan kepada beberapa siswa SMP Negeri 6 Medan yaitu:

- | |
|--|
| <p>Perbandingan panjang terhadap lebar sebuah persegi panjang adalah 4:3. Tentukanlah :</p> <ol style="list-style-type: none">Dua buah persegi panjang yang mungkin dalam satuan sentimeter!Kemudian tentukan perbandingan luas kedua persegi panjang tersebut! |
|--|

Beberapa jawaban dari siswa dapat dilihat pada gambar 1.3 berikut :

No	Jawaban Siswa	Kesalahan Siswa
1		<p data-bbox="1023 409 1393 607">Siswa tidak memenuhi indikator Elaborasi yakni siswa memberikan jawaban yang kurang tepat dan tidak rinci</p> <p data-bbox="1023 622 1393 819">Siswa juga tidak memenuhi indikator kelancaran yakni memberikan ide yang relevan tetapi pertanyaan baru yang berkaitan tidak dibuat</p> <p data-bbox="1023 835 1393 1032">Siswa juga tidak memenuhi indikator keaslian yakni memberikan jawaban yang merupakan solusi soal tetapi tidak dapat dipahami</p>
2		<p data-bbox="1023 1111 1422 1352">Siswa tidak memenuhi indikator keluwesan yakni siswa memberikan jawaban hanya satu cara dan memberikan jawaban yang salah</p> <p data-bbox="1023 1368 1422 1565">Tidak memenuhi indikator kelancaran yakni memberikan ide yang tidak relevan dengan pemecahan masalah</p> <p data-bbox="1023 1581 1422 1778">Tidak memenuhi indikator elaborasi yakni siswa memberikan jawaban yang salah dan tidak disertai perincian</p>

Gambar 1.2 Jawaban Salah Satu Siswa SMP Negeri 6 Medan

Saat peneliti mengujicobakan soal di atas kepada 33 siswa kelas VII-E di SMP 6 Medan, yang menjawab benar hanya 20% dan yang menjawab salah

sekitar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VII-E SMP 6 Medan masih rendah.

Rendahnya kreativitas dalam pemecahan masalah di atas menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman siswa terhadap materi ajar sehingga tidak bisa menghasilkan alternatif penyelesaian untuk memecahkan masalah. Hal ini dapat disebabkan oleh desain perangkat pembelajaran yang dirancang atau yang diterapkan guru belum relevan terhadap tujuan pembelajarannya

Suatu pembelajaran dirancang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Ini dilakukan dengan memilih, dan mengembangkan model pembelajaran yang optimal untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Model pembelajaran *discovery learning* dipilih peneliti yang dianggap mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Sesuai dengan implementasi kurikulum 2013 yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, model *Discovery learning* dianggap mampu mengubah pembelajaran yang *teacher centered* (pembelajaran berpusat pada guru) menjadi pembelajaran yang *student centered* (pembelajaran berpusat pada siswa). Dalam mengaplikasikan model pembelajaran *discovery learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Hal ini sesuai dengan karakteristik *discovery learning* yang dikemukakan Hosnan (2014:284);

“Ciri utama belajar menemukan, yaitu (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) berpusat pada siswa; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada”.

Dalam mengaplikasikan model pembelajaran *discovery learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Dengan demikian kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa (*student oriented*) bukan lagi berpusat pada guru (*teacher oriented*).

Discovery learning dapat membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang bergantung bagaimana cara belajarnya. Pengetahuan yang diperoleh sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer. Hal ini juga didukung oleh Dimiyati dan Mudjiono (2013), yang menyatakan bahwa

”Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar.”

Berdasarkan penjelasan tentang *discovery learning* dalam pembelajaran menuntut siswa untuk menemukan hal baru, proses untuk menemukan hal baru diperlukan kreatifitas, sehingga dengan karakteristik model *discovery learning* dan sintaks yang ada di dalamnya dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Schlenker yang menunjukkan bahwa latihan inkuiri dapat meningkatkan pemahaman sains, produktif dalam berpikir kreatif, dan siswa menjadi terampil dalam memperoleh dan menganalisis informasi (Trianto, 2010).

Banyak ahli yang meyakini bahwa melalui model pembelajaran *discovery learning* dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya, juga dapat mendorong peserta didik untuk melakukan penyelidikan guna menemukan fakta-fakta dari suatu fenomena atau kejadian. Dalam hal ini peserta didik dilatih untuk mampu berpikir kreatif.

Bruner adalah salah satu ahli teori yang meyakini hal tersebut. Teori belajar Bruner disebut juga teori belajar penemuan. Bruner mengatakan bahwa belajar penemuan membangkitkan keingintahuan siswa, memberi motivasi untuk terus bekerja sampai menemukan jawaban-jawaban. Pendekatan ini dapat mengajarkan keterampilan dalam memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain dan meminta para siswa untuk menganalisis dan memanipulasi informasi, tidak hanya menerima saja (Dahar, 2006)

Dengan demikian berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif

matematis siswa karena serangkaian kegiatan dalam proses *discovery learning* merupakan aktifitas yang dapat mencapai indikator-indikator kemampuan berpikir kreatif matematis. Disamping itu model pembelajaran yang sesuai tersebut hendaknya diimplementasikan dalam perangkat pembelajaran agar mendapatkan sumber belajar yang baik, sehingga mampu menguasai masalah yang disebutkan diatas. Dimana perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS).

Dari uraian permasalahan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Menggunakan Model *Discovery Learning* di SMP Negeri 6 Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah, dapat dilakukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Perangkat pembelajaran yaitu RPP dan LKS yang digunakan guru SMP Negeri 6 Medan belum memfasilitasi siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.
2. Perangkat pembelajaran RPP dan LKS yang digunakan guru SMP Negeri 6 Medan cenderung hanya memperlengkapi administrasi di sekolah.
3. Siswa SMP Negeri 6 Medan masih kesulitan dalam menyelesaikan soal kemampuan berpikir kreatif matematis
4. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP Negeri 6 Medan.
5. Matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit, membosankan dan menakutkan.

1.3. Batasan Masalah

Agar masalah yang diteliti jelas dan terarah sehingga dapat mencapai sasaran yang ditemukan, maka penulis membatasi masalah pada:

1. Pengembangan perangkat pembelajaran RPP dan LKS menggunakan model *discovery Learning* untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. RPP dan LKS yang dikembangkan menggunakan model *discovery learning* difokuskan hanya pada materi segiempat.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah perangkat pembelajaran yang dikembangkan melalui model *discovery learning* efektif, valid dan praktis digunakan pada siswa kelas VII SMP Negeri 6 Medan T.A 2016/2017?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diberi pembelajaran *discovery learning* menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan di kelas VII SMP Negeri 6 Medan T.A 2016/2017?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan perangkat pembelajaran berbasis model *discovery learning* yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di kelas VII SMP Negeri 6 Medan T.A 2016/2017.
2. Untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diberi pembelajaran *discovery* menggunakan perangkat yang dikembangkan di kelas VII SMP Negeri 6 Medan T.A 2016/2017.
3. Mengetahui respon siswa terhadap komponen dan proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan berbasis model *discovery learning* pada materi segiempat.

1.6. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap perkembangan dunia pendidikan. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Bagi siswa, membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan mencapai tujuan pembelajaran serta membantu siswa agar aktif dalam proses pembelajaran.
2. Bagi guru, sebagai bahan referensi atau masukan tentang metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti, dapat menjadi wahana ilmiah untuk mengembangkan diri khususnya dalam melihat pembelajaran matematika dengan menggunakan model *discovery learning* dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
4. Bagi peneliti lain, sebagai bahan masukan bagi pembaca dan sebagai rujukan untuk melakukan penelitian selanjutnya.
5. Bagi dunia pendidikan, penelitian ini akan memberikan sumbangan pemikiran pembelajaran khususnya bagi pengembangan kurikulum dalam rangka meningkatkan kualitas dunia pendidikan.

1.7. Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap penafsiran istilah-istilah yang digunakan, akan disajikan beberapa istilah yang didefinisikan secara operasional dengan penelitian ini menjadi lebih terarah. Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah;

1. Pengembangan adalah suatu proses untuk menghasilkan suatu produk dimana prosesnya dideskripsikan setelah mungkin untuk mendapatkan produk yang ideal.
2. Perangkat pembelajaran adalah sejumlah bahan, alat, media, petunjuk dan pedoman yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS).

3. Pengembangan perangkat pembelajaran adalah suatu proses untuk memperoleh perangkat pembelajaran yang baik. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan prosedur pengembangan perangkat dan telah divalidasi dan dilakukan uji coba.
4. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan siswa dalam menciptakan ide, gagasan, cara, metode dan proses yang baru dan inovatif. Dalam penelitian ini terdapat empat indikator berpikir kreatif, yaitu: *fluency* (berpikir lancar), *flexibility* (berpikir luwes), *originality* (berpikir orisinal), dan *elaboration* (memperinci).