

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Dewasa ini kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat telah memberikan dampak bagi kemajuan kehidupan dan kesejahteraan manusia. Sehingga untuk dapat mengelola dan memanfaatkannya diperlukan sumber daya manusia yang berkreativitas yang dibentuk melalui proses pendidikan. Hal serupa juga ditekankan Munandar (2009:17) yang mengungkapkan bahwa :

Pengembangan kreativitas hendaknya dimulai pada usia dini, yaitu di lingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan pra-sekolah. Secara eksplisit dinyatakan pada setiap tahap perkembangan anak dan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan pra-sekolah sampai di perguruan tinggi, bahwa kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan dan ditingkatkan, di samping mengembangkan kecerdasan dan ciri-ciri lain yang menunjang pembangunan.

Pembahasan berpikir kreatif tidak pernah terlepas dengan kreativitas. Amabile (dalam Amarta, 2013:19) menyatakan bahwa: “kreativitas terdiri dari tiga komponen yaitu keahlian (*expertise*), keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking skill*), dan motivasi.”

Berpikir kreatif adalah suatu proses berpikir yang mampu memecahkan masalah dengan cara orisinal dan berguna. Namun, dalam bidang pendidikan berpikir kreatif jarang dilatih dan dikembangkan. Kreativitas diasumsikan sebagai sifat yang telah ada semenjak lahir, sebagai bakat yang hanya diperuntukkan untuk orang-orang tertentu, sehingga diasumsikan pendidikan tidak memiliki pengaruh terhadap kreativitas. Hal serupa juga diungkapkan Amarta (2013:14) bahwa : “Sebagian masyarakat telah mempersempit arti kreativitas, di mana kreativitas hanya diperuntukkan bagi para pekerja seni, seperti pematung, pelukis, desainer, arsitek, pembuat film, dan sebagainya.”

Dunia pendidikan tidak akan terlepas dari pendidikan matematika di sekolah. Matematika digunakan dalam sarana untuk memecahkan masalah dalam mata pelajaran lain. Sihombing dan Ika (dalam Tim Dosen MKTK 2013:31) menyatakan “matematika dikenal sebagai ‘pelayan’ bagi disiplin ilmu lainnya, karena banyaknya konsep matematika yang diterapkan untuk menjelaskan fenomena-fenomena dalam disiplin ilmu”.

Umumnya orang beranggapan bahwa kreativitas dan matematika tidak ada kaitannya sama sekali. Padahal jika kita melihat seorang matematikawan yang menghasilkan formula baru dalam bidang matematika maka tidak dapat diabaikan potensi kreativitasnya. Kreatif bukanlah sebuah ciri yang hanya ditemukan pada seorang seniman atau ilmuwan, tetapi juga merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari. Seperti yang diungkapkan oleh Desyandri (2008 :16): “Belajar matematika juga membutuhkan bahasa untuk mengerti soal-soal atau mengerti logika juga imajinasi dan kreativitas.”

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VIII MTs Swasta Miftahussalam, kemampuan berpikir kreatif matematika siswa pada kenyataannya belum dapat dikembangkan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran matematika. Hal tersebut karena guru umumnya terlalu berkonsentrasi pada latihan menyelesaikan soal-soal rutin dengan mengaplikasikan rumus saja. Kegiatan pembelajaran matematika masih berpusat pada guru, menggunakan metode ceramah, siswa pasif, pertanyaan dari siswa jarang muncul, dan aktivitas kelas didominasi dengan kegiatan mencatat atau menyalin dan sepengetahuan peneliti belum pernah diterapkannya pembelajaran berbasis masalah pada materi kubus dan balok di kelas VIII MTs Swasta Miftahussalam Medan. Ansari (2009:3) menyatakan bahwa

Tugas dan peran guru bukan lagi sebagai pemberi informasi (*transfer of knowledge*), tetapi sebagai pendorong siswa belajar (*stimulation of learning*) agar dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuan melalui berbagai aktivitas seperti pemecahan masalah, penalaran, dan berkomunikasi (*doing math*), sebagai wahana pelatihan berpikir kritis dan kreatif.

Hal ini juga sesuai dengan yang dikatakan Herman (2006:3) yakni :

Kegiatan pembelajaran matematika masih berpusat pada guru tidak mengakomodasi pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi tetapi hanya mengakomodasi pemikiran tingkat rendah, seperti mengingat dan mengaplikasikan rumus.

Pada kesempatan itu juga peneliti mewawancarai seorang guru matematika kelas VIII-1 MTs Miftahussalam Medan yakni ibu Mariana menyatakan bahwa:

Siswa hanya mampu menyelesaikan soal-soal matematika jika soal tersebut mirip atau serupa dengan contoh soal yang diberikan, jika soal tersebut bervariasi atau lain dari contoh soal yang diberikan maka siswa akan kesulitan untuk mengerjakan soal tersebut.

Hal yang sama juga diungkapkan Ansari (2009:3) bahwa “Jika siswa diberi soal yang beda dengan soal latihan, mereka kebingungan karena tidak tahu harus mulai dari mana mereka bekerja”.

Selain itu peneliti juga mengadakan studi pendahuluan kepada siswa kelas VIII-1 MTs Swasta Miftahussalam Medan. Pemberian tes diagnostik kemampuan berpikir kreatif pada 32 orang siswa, diperoleh rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah.

Pembelajaran konvensional tidak mampu menolongnya dari masalah karena siswa hanya dapat memecahkan masalah apabila informasi yang dimiliki dapat secara langsung dimanfaatkan untuk menjawab soal. Dalam menjawab suatu persoalan siswa sering setuju pada satu jawaban yang paling benar dan menyelesaikan soal dengan mengikuti langkah yang ada di buku paket atau cara yang telah ada tanpa mampu memikirkan kemungkinan jawaban atau bermacam-macam gagasan dalam memecahkan masalah tersebut, yang berakibatkan kegiatan pembelajaran kurang menarik, tidak menantang, dan sulit untuk mencapai target yakni menggali kreativitas siswa.

Menyikapi permasalahan-permasalahan yang timbul, terutama berkaitan dengan praktek pembelajaran matematika di kelas dan pentingnya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika, maka upaya inovatif untuk menanggulangnya perlu segera dilakukan. Salah satu alternatif yang

dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM). Fokus utama dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran ini adalah memposisikan guru sebagai perancang dan organisator pembelajaran sehingga siswa mendapat kesempatan untuk memahami dan memaknai matematika melalui aktivitas belajar.

Model Pembelajaran Berbasis Masalah dimulai dengan adanya masalah, kemudian siswa memperdalam pengetahuannya tentang apa yang telah mereka ketahui dan apa yang mereka perlu ketahui untuk memecahkan masalah tersebut. Hal ini didukung oleh Duch (dalam Riyanto, 2010:285) menyatakan bahwa:

Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada tantangan 'belajar untuk belajar'. Siswa aktif bekerja sama didalam kelompok untuk mencari solusi permasalahan. Permasalahan ini sebagai acuan bagi peserta didik untuk merumuskan, menganalisis, dan memecahkannya.

Dalam pembelajaran ini, peran guru adalah mengajukan permasalahan, memberikan dorongan, memotivasi, dan menyediakan bahan ajar, serta menyediakan fasilitas yang diperlukan peserta didik dalam proses berpikir kreatif matematika. Selain itu, guru juga memberikan dukungan dalam upaya meningkatkan temuan dan perkembangan intelektual peserta didik. Pada pembelajaran berbasis masalah siswa dituntut untuk melakukan proses pemecahan masalah yang disajikan dengan menggali informasi sebanyak-banyaknya. Pengalaman ini sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dimana berkembangnya pola pikir dan pola kerja seseorang bergantung pada bagaimana dia memposisikan dirinya dalam belajar. Pada pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (fakta) yang disajikan diawal pembelajaran. Terlebih dulu adanya langkah pemahaman mengenai masalah tersebut sehingga diperlukan kemampuan berpikir kreatif, kemudian diselidiki untuk diketahui solusi dari permasalahan tersebut.

Berkaitan dengan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat mengenai hal tersebut di dalam penelitian dengan judul *“Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Kelas VIII Pada Materi Kubus dan Balok di MTs Swasta Miftahussalam Medan T.A 2014/2015”*.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan berpikir kreatif matematika siswa dalam pembelajaran matematika masih kategori rendah.
2. Kegiatan pembelajaran matematika belum mengakomodasi pengembangan kemampuan berpikir kreatif matematika.
3. Belum pernah diterapkan model pembelajaran berbasis masalah pada materi kubus dan balok di kelas VIII MTs Swasta Miftahussalam
4. Kegiatan pembelajaran kurang membosankan kurang bervariasi

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah terdapat cakupan permasalahan yang luas maka peneliti melakukan batasan masalah agar penelitian ini lebih terarah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa pada materi kubus dan balok di Kelas VIII MTs Swasta Miftahussalam Medan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang ada, peneliti merumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana strategi penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas VIII MTs Swasta Miftahussalam Medan pada materi kubus dan balok?

2. Bagaimana aktivitas belajar siswa kelas VIII MTs Swasta Miftahussalam ketika diterapkan Pembelajaran Berbasis Masalah pada materi kubus dan balok?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas VIII MTs Swasta Miftahussalam Medan pada materi kubus dan balok setelah diterapkan pembelajaran berbasis masalah?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

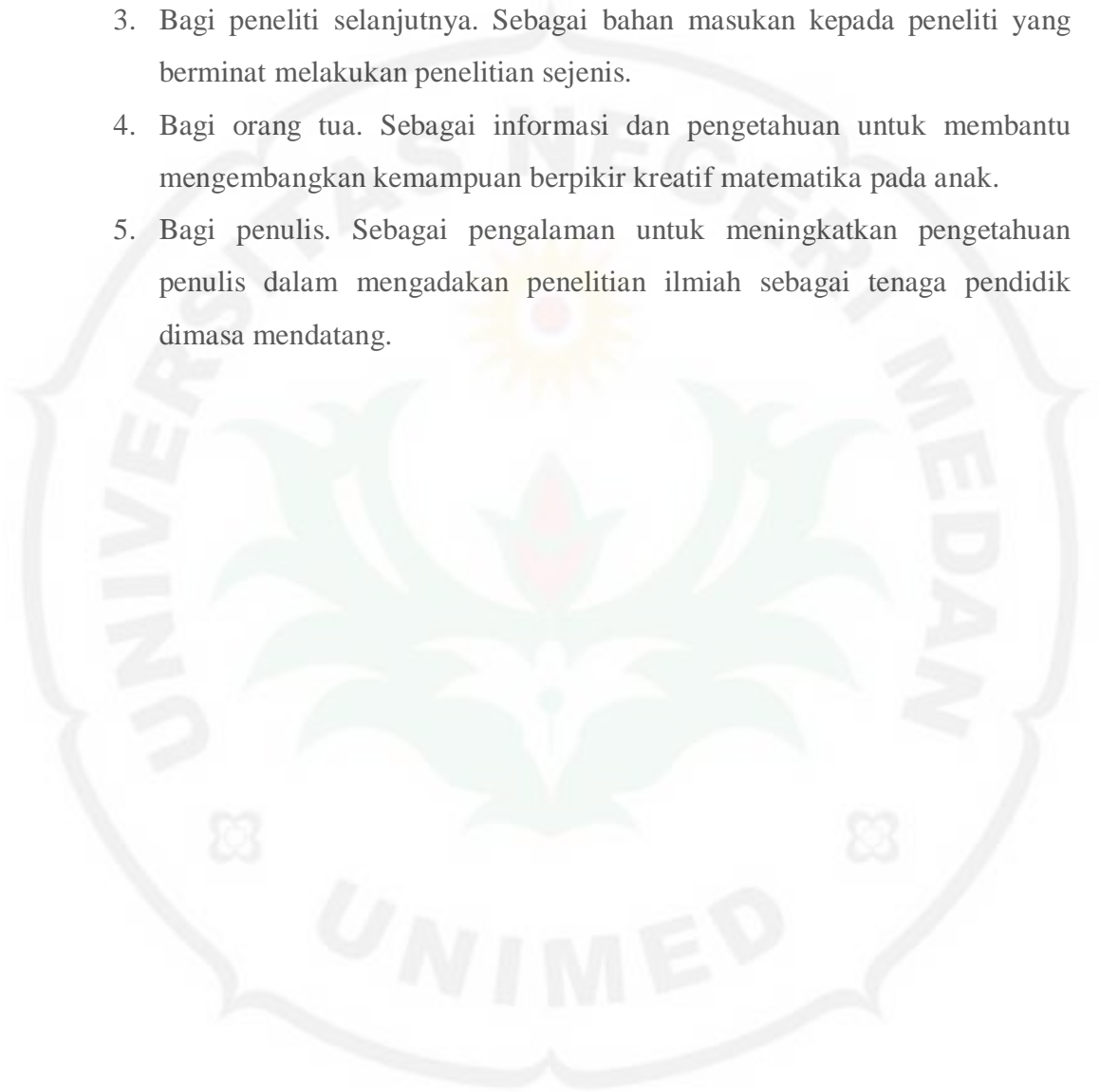
1. Strategi penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas VIII MTs Swasta Miftahussalam Medan pada materi kubus dan balok
2. Deskripsi aktivitas belajar siswa kelas VIII MTs Swasta Miftahussalam ketika diterapkan Pembelajaran Berbasis Masalah pada materi kubus dan balok
3. Meningkatnya kemampuan berpikir kreatif matematika siswa setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis masalah pada materi kubus dan balok di kelas VIII MTs Swasta Miftahussalam Medan

1.6. Manfaat Penelitian

Setelah dilakukan penelitian ini diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang berarti yaitu :

1. Bagi siswa. Melalui model pembelajaran berbasis masalah diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi dalam pelajaran matematika, sehingga dapat, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.
2. Bagi guru. Sebagai bahan masukan mengenai model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi kubus dan balok.

3. Bagi peneliti selanjutnya. Sebagai bahan masukan kepada peneliti yang berminat melakukan penelitian sejenis.
4. Bagi orang tua. Sebagai informasi dan pengetahuan untuk membantu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematika pada anak.
5. Bagi penulis. Sebagai pengalaman untuk meningkatkan pengetahuan penulis dalam mengadakan penelitian ilmiah sebagai tenaga pendidik dimasa mendatang.



THE
Character Building
UNIVERSITY