

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia dianugerahi kemampuan dan kekuatan berpikir. Berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang jika mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan. Ruggiero (dalam Siswono, Tatag Y.E., Novitasari, Whidia. 2007) mengartikan berpikir sebagai suatu aktivitas mental untuk membantu memformulasikan atau memecahkan suatu masalah, membuat suatu keputusan, atau memenuhi hasrat keingintahuan. Pendapat ini menunjukkan bahwa Proses berpikir diperlukan setiap orang dalam melakukan aktivitas kehidupan sehari-hari, yaitu untuk memperoleh, memilih dan mengelola informasi dan setiap pikiran dan gerakan manusia dikendalikan oleh otak.

Otak merupakan tempat berpikir, belajar, memecahkan masalah, mengingat, merasakan berbagai perasaan. Adapun salah satu cara untuk mengoptimalkan pemanfaatan kapasitas otak adalah dengan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, yang salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif.

Pada dasarnya, berpikir kreatif adalah menciptakan gagasan-gagasan baru secara brilian. Orang yang pintar belum tentu kreatif. Mungkin, orang itu bisa berhitung dengan cermat atau menghafal dengan fasih. Tetapi, belum tentu ia bisa membuat terobosan-terobosan baru yang tidak seperti biasanya. Semua orang bisa berpikir kreatif dan dimungkinkan untuk mampu berpikir kreatif. Berpikir kreatif

dapat dipelajari dan dikembangkan dan setiap siswa mempunyai potensi untuk berpikir kreatif. Apabila potensi berpikir kreatif yang ada dalam diri setiap siswa itu didukung oleh lingkungan maka potensi tersebut akan berkembang dengan lebih baik. Hal ini berarti lingkungan sekolah ikut mempengaruhi berkembangnya potensi berpikir kreatif siswa.

Pengembangan kemampuan berpikir kreatif memang perlu dilakukan karena kemampuan ini merupakan salah satu kemampuan yang dikehendaki dunia kerja. Kompetensi berpikir kreatif bagi peserta didik merupakan hal yang sangat penting dalam era persaingan global sebab tingkat kompleksitas permasalahan dalam segala aspek kehidupan modern semakin tinggi, mengingat dunia semakin berkembang dari waktu ke waktu, dan hanya generasi-generasi yang memiliki kemampuan kreatif yang dapat meraih kesuksesan. Oleh karena itu program pendidikan yang dikembangkan perlu menekankan pada kemampuan berpikir yang harus dimiliki siswa.

Pengembangan kemampuan berpikir ini dapat dilakukan melalui pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran matematika, karena matematika memiliki struktur dan keterkaitan yang kuat dan jelas antar konsepnya. Dalam Standar Kompetensi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006) disebutkan bahwa matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama.

Dalam tuntutan kurikulum tersebut disebutkan bahwa salah satu kemampuan berpikir yang penting harus didorong adalah kemampuan berpikir kreatif. Hal ini karena seseorang yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif

yang tinggi akan memiliki kualitas saing yang tinggi juga dan akan mampu bertahan serta mampu beradaptasi dengan perubahan zaman karena berpikir kreatif membutuhkan ketekunan, disiplin diri, dan perhatian penuh. Berpikir kreatif juga melibatkan rasa ingin tahu dan bertanya, mengapa sesuatu selalu dilakukan seperti itu. Berpikir kreatif membuat kita bisa melewati kendala – kendala yang menghalangi kreativitas.

Dalam matematika kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan karena kemampuan berpikir kreatif mampu mendorong seseorang terampil memecahkan masalah dalam matematika non rutin dan mampu melihat dan menemukan berbagai alternatif dan cara dari pemecahan masalah atau solusi yang bervariasi. Oleh sebab itu kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan hal penting yang harus dimiliki siswa di dalam pembelajaran matematika dan juga dalam menghadapi persoalan dalam kehidupan nyata.

Produk dari berpikir kreatif adalah kreativitas. Pembahasan mengenai kreativitas dalam matematika lebih ditekankan pada prosesnya, yakni proses berpikir kreatif. Pentingnya kreativitas dalam matematika dikemukakan oleh Bishop (Pehnoken, 1997) yang menyatakan bahwa seseorang memerlukan dua keterampilan berpikir matematis, yaitu berpikir kreatif yang sering diidentikkan dengan intuisi dan kemampuan berpikir analitik yang diidentikkan dengan kemampuan berpikir logis.

Menurut Munandar (1999) perkembangan optimal dari kemampuan berpikir kreatif berhubungan erat dengan cara mengajar guru. Kemampuan berpikir kreatif akan tumbuh dengan baik jika siswa belajar atas prakarsanya sendiri, diberi kepercayaan untuk berpikir dan berani mengemukakan gagasan

baru. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat ditumbuhkembangkan melalui suatu pembelajaran yang dirancang guru sehingga dapat melatih siswa untuk mengeksplorasi segenap kemampuan yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran matematika yang biasa dilaksanakan di SMP Negeri 2 Satu Atap Tebing Tinggi adalah pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana perilaku pengajaran ini yang paling umum yang diterapkan di sekolah – sekolah dan disukai guru karena pengajaran model ini dipandang efektif, terutama untuk berbagai informasi yang tidak mudah ditemukan di tempat lain, menyampaikan informasi dengan cepat, membangkitkan minat akan informasi, mengajari siswa yang cara belajar terbaiknya dengan mendengarkan, Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama mendengarkan penjelasan guru, dan mudah digunakan dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran konvensional tidak begitu menuntut sarana dan prasarana yang memadai sehingga lebih mungkin dilaksanakan. Materi pelajaran yang disajikan dapat bersifat klasikal sehingga tidak menuntut biaya tinggi. Pembelajar dengan sendirinya dapat menerapkan teori-teori yang diperoleh di dalam kelas dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini merupakan sifat alami manusia untuk menyesuaikan lingkungan kehidupannya.

Namun demikian pendekatan pembelajaran tersebut mempunyai beberapa kelemahan yaitu tidak semua siswa memiliki cara belajar terbaik dengan mendengarkan dan hanya memperhatikan penjelasan guru, sering terjadi kesulitan untuk menjaga agar siswa tetap tertarik dengan apa yang dipelajari, pendekatan tersebut cenderung tidak memerlukan pemikiran yang kritis, dan mengasumsikan

bahwa cara belajar siswa itu sama dan tidak bersifat pribadi. Oleh karena itu peneliti memandang perlu untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang lain.

Berdasarkan pengamatan penulis sebagai salah satu guru matematika disekolah SMP Negeri 2 Satu Atap Tebing Tinggi bahwa model pembelajaran kontekstual belum diterapkan disekolah tersebut. Dalam melaksanakan pembelajaran, guru cenderung prosedural. Siswa belajar sesuai dengan contoh dan rumus yang diberikan guru, pembelajaran diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, sehingga otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi. Hal tersebut menyebabkan kurang terjadinya interaksi dan komunikasi aktif antara guru dan siswa, sehingga siswa cenderung belajar secara individu dan pada akhirnya menjadikan kegiatan proses belajar menjadi monoton karena siswa bersifat pasif sedangkan guru yang berperan aktif dan ditemukan permasalahan, ketika siswa disuruh menyelesaikan soal yang dibuat sedikit berbeda dari contoh yang diberikan guru, mayoritas siswa tidak mampu menyelesaikannya. Akibatnya, siswa kurang berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis.

Adapun ujicoba terbatas berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif matematis dilakukan penulis di kelas VIII pada sekolah tersebut. Penulis memberikan beberapa soal terbuka kepada 25 siswa untuk dijawab. Dari hasil tes tersebut diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika masih rendah. Berikut ini adalah salah satu jawaban siswa:

Nama: Andrianyah Kelas: VIII (Dolapari)		No.:	
		Tanggal:	
1.	Andi dan Iain diberikan tugas dari guru untuk membaca buku. Andi membaca 16 halaman dalam 1 jam dan Iain membaca 12 halaman dalam 1 jam. Dika membaca membaca sebentar dari Andi mulai membaca pada jam 13.00 sedangkan Iain mulai jam 12.00. Pada jam berapa mereka sama-sama menghabiskan halaman bacaan yang sama banyak!		
	Jawab!		
	$16 = 2 \times 2 \times 2 \times 2 = 2^4 \cdot 2^0$ $12 = 2 \times 2 \times 3 \times 1 = 2^2 \times 3 \times 1$ $KPK = 2^4 \times 3 = 48$		
2.	Tio sedang memanjat tangga dan sekarang dia berada tepat di tangga ke-10. Dika ia naik 3 tangga ke atas, kemudian turun 5 anak tangga, serta naik kembali 10 anak tangga, maka tingginya sampai di puncak tangga. Banyak anak tangga yang dimiliki tangga tersebut...		
	Jawab!		
	$10 + 5 + 3 = 18$ $= 18 \text{ tangga}$		

Gambar 1.1 Lembar Jawaban Siswa

Pada soal ini nomor 1 siswa diminta untuk membuat suatu keputusan yang didasarkan pada ide atau pengalaman individu, menganalisa situasi kemudian membuat keputusan, misalnya dengan mengambarkan tabel yang berisi waktu dan banyaknya halaman yang dibaca atau siswa juga dapat menggunakan konsep Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) untuk menjawab soal ini. Pada jawaban siswa diatas, siswa hanya mencari KPK saja tanpa memberikan penyelesaian dari apa yang ditanyakan. Pada soal ini nomor 2 diharapkan siswa memberikan ide atau gagasan dalam menentukan posisi Ani pada anak tangga, misalnya dengan mengambarkan sketsa tangga dan posisi Ani mula-mula, kemudian naik tiga anak tangga dan turun 5 anak tangga. Jawaban siswa salah, siswa hanya memberikan penyelesaian akhir dengan penyelesaian yang salah. Jawaban siswa tidak menunjukkan kelancaran, fleksibilitas, dan keaslian.

Melalui observasi penulis di dalam kelas ketika mengajar diketahui bahwa siswa hanya dapat menyelesaikan soal yang sudah pernah diberikan oleh guru atau yang terdapat pada buku. Hasil jawaban seluruh siswa hampir sama, mereka menyelesaikan soal mengikuti contoh atau prosedur yang telah diajarkan, tidak terdapat kreatifitas siswa dalam menjawab soal yang diberikan dan apabila

soalnya diubah, berbeda dari contoh yang diberikan guru maka siswa bingung dan kesulitan menyelesaikannya.

Dari beberapa fakta di lapangan yang dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih sangat rendah. Selain faktor kognitif, hal lain yang turut mempengaruhi kemampuan berpikir siswa adalah faktor non-kognitif. Faktor kognitif berkaitan dengan kemampuan otak dalam berpikir. Sedangkan faktor non kognitif adalah kemampuan di luar kemampuan otak dalam berpikir, contohnya keyakinan siswa terhadap matematika atau yang disebut disposisi matematis siswa.

Memiliki disposisi matematis tidak cukup ditunjukkan hanya dengan menyenangi belajar matematika. Sebagai contoh, seorang siswa senang belajar matematika dan ia mempunyai keyakinan bahwa dalam menyelesaikan masalah matematika selalu hanya ada satu cara dan jawaban yang benar. Padahal dalam matematika tidak hanya ada satu cara penyelesaian dan satu jawaban yang benar. Hal ini menunjukkan bahwa senang terhadap matematika saja tidak cukup. NCTM (1989) mendefinisikan disposisi matematis sebagai keterkaitan dan apresiasi terhadap matematika yaitu suatu kecenderungan untuk berpikir dan bertindak dengan cara yang positif.

Adapun beberapa indikator yang dinyatakan oleh NCTM (1989: 233) adalah sebagai (1) kepercayaan diri dalam menyelesaikan masalah matematika, mengkomunikasikan ide-ide, dan memberi alasan; (2) fleksibel dalam mengeksplorasi ide-ide matematis dan mencoba berbagai metode untuk memecahkan masalah; (3) bertekad kuat untuk menyelesaikan tugas-tugas matematika; (4) ketertarikan dan keingintahuan untuk menemukan sesuatu yang

baru dalam mengerjakan matematika; (5) kecenderungan untuk memonitor dan merefleksi proses berpikir dan kinerja diri sendiri; (6) menilai aplikasi matematika dalam bidang lain dan dalam kehidupan sehari-hari; (7) penghargaan (*appreciation*) peran matematika dalam budaya dan nilainya, baik matematika sebagai alat, maupun matematika sebagai bahasa.

Pentingnya pengembangan disposisi matematis sesuai dengan pernyataan Sumarmo (2010:7) bahwa:

.... dalam mempelajari kompetensi matematik, siswa dan mahasiswa perlu memiliki kemampuan berfikir matematik tingkat tinggi, sikap kritis, kreatif dan cermat, obyektif dan terbuka, menghargai keindahan matematika, serta rasa ingin tahu dan senang belajar matematika. Apabila kebiasaan berfikir matematik dan sikap seperti di atas berlangsung secara berkelanjutan, maka secara akumulatif akan tumbuh disposisi matematis (*mathematical disposition*) ...

Hal ini juga diungkapkan oleh Mahmudi (2010:2) yang mengatakan bahwa siswa memerlukan disposisi matematis untuk bertahan dalam menghadapi masalah, mengambil tanggung jawab dalam belajar, dan mengembangkan kebiasaan kerja yang baik dalam matematika.

Disposisi matematis merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan belajar siswa. Siswa memerlukan disposisi yang akan menjadikan mereka menjadi individu yang gigih, tangguh, ulet menghadapi masalah yang lebih menantang, dan bertanggung jawab terhadap belajar mereka sendiri, serta memiliki motif berprestasi yang tinggi untuk membantu mereka dalam mencapai hasil terbaiknya.

Disposisi siswa terhadap matematika dapat diamati dalam kelas. Misalnya, seberapa besar keinginan siswa untuk belajar matematika, keinginan menjelaskan solusi yang diperolehnya dan mempertahankan penjelasannya. Disposisi

matematis sangat menunjang keberhasilan belajar matematika. Disposisi siswa terhadap matematika juga terlihat ketika siswa menyelesaikan tugas matematika, apakah dikerjakan dengan percaya diri, tanggung jawab, tekun, merasa tertantang, pantang putus asa, memiliki kemauan untuk mencari cara lain dan melakukan refleksi terhadap cara berpikir yang telah dilakukan.

Siswa yang memiliki disposisi tinggi akan lebih gigih, tekun, dan berminat untuk mengeksplorasi dan mencoba hal-hal baru. Oleh karena itu, disposisi matematis siswa merupakan suatu hal yang harus ada dalam diri siswa yang berguna untuk meningkatkan prestasi siswa dalam belajar matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap 28 siswa di SMP N 2 Satu Atap Tebing Tinggi, dari data yang diperoleh peneliti berdasarkan jawaban angket yang diisi oleh siswa-siswa tersebut menunjukkan bahwa 80% siswa di sekolah tersebut tidak menyukai mata pelajaran matematika dan menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit.

Dari hasil wawancara dengan para guru di sekolah tersebut, yaitu: Mila Nurina, Rosdiana Simbolon, dan Orenta Sihombing. Para guru tersebut mengeluh karena selalu saja banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas atau PR. Terutama pada mata pelajaran matematika, siswa yang tidak mengerjakan PR jumlahnya selalu lebih banyak. Adapun alasan yang mereka berikan karena tidak mengerti atau soalnya sulit sekali. Padahal menurut guru tersebut, soal yang diberikan masih dalam kategori mudah dan sedang.

Sebagai salah satu guru matematika di sekolah tersebut, saya menemukan bahwa tidak adanya rasa percaya diri dalam diri siswa dalam menyelesaikan

persoalan matematika dan tidak adanya kemauan yang tinggi untuk belajar matematika dalam diri siswa tersebut.

Di dalam proses pembelajaran di dalam kelas, antusias siswa belajar matematika sangat rendah, hal ini terlihat dari masih enggannya siswa untuk bertanya dan langsung menyerah ketika menghadapi soal yang sulit. Budaya takut salah juga masih melekat pada diri siswa, siswa takut untuk bertanya kepada guru dan takut untuk disuruh mengerjakan soal di depan atau di papan tulis, rasa percaya diri siswa dalam belajar dan menyelesaikan masalah masih rendah. Hal ini menunjukkan bahwa disposisi matematis siswa masih sangat rendah.

Menyadari akan pentingnya kemampuan berpikir kreatif dan disposisi matematis, guru harus mengupayakan pembelajaran dengan menerapkan model-model pembelajaran yang dapat memberikan peluang dan mendorong siswa untuk melatih kemampuan berpikir kreatif dan meningkatkan disposisi matematis. Seorang pendidik akan memilih model pembelajaran agar tujuan belajar dapat tercapai secara efektif dan efisien. Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi akan mengatasi kejenuhan siswa dalam menerima pelajaran. Model pembelajaran yang diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif adalah Model pembelajaran kontekstual.

Model pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem belajar yang didasarkan pada filosofi bahwa siswa mampu menyerap pelajaran apabila mereka menangkap makna dari materi akademis yang mereka terima, dan dalam tugas-tugas sekolah jika mereka bisa mengaitkan informasi baru dengan dengan situasi kehidupan nyata atau pengalaman yang sudah mereka miliki sebelumnya sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkan dalam kehidupan mereka. Ketika siswa

melihat makna dalam tugas – tugas yang harus mereka kerjakan, mereka bisa menyerap pelajaran dan mengingatnya, sehingga ketertarikan dan sikap positif siswa terhadap matematika dapat tumbuh dengan baik.

CTL menyediakan kesempatan untuk mempraktekkan pemikiran dalam tingkatan lebih tinggi seperti kemampuan berpikir kreatif karena CTL melibatkan peran aktif siswa untuk dapat menemukan materi yang dipelajari. Johnson (2007;15) mengemukakan bahwa CTL berhasil karena CTL sesuai dengan nurani manusia yang selalu haus akan makna, CTL mampu memuaskan kebutuhan otak untuk mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, yang merangsang pembentukan struktur fisik otak dalam rangka merespon lingkungan, CTL sesuai dengan cara kerja alam sehingga belajar secara kontekstual berarti belajar mengeluarkan potensi penuh seorang siswa secara alamiah, yaitu kesalingbergantungan, diferensiasi, dan pengaturan diri.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran memegang peranan sangat penting untuk meningkatkan disposisi matematis dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hamdani (2010) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar. Penggunaan media pembelajaran akan membantu siswa menjadi lebih baik dalam mengolah dan menerima informasi sehingga informasi dapat dipertahankan dalam ingatan.

Salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan kepada siswa sehingga pemahaman bahan ajar meningkat adalah Animasi dan program khusus

(*software computer*) untuk menjalankan animasi yang paling baik adalah Adobe Flash.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah merambah dalam setiap bidang kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan, bahkan di dalam kurikulum 2013, mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi dimasukkan dalam setiap mata pelajaran termasuk matematika. Sehingga kemampuan dalam mengoperasikan komputer harus sudah dimiliki oleh guru. Alangkah baiknya, jika guru dapat memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran seperti animasi flash.

Namun kenyataannya dilapangan, masih sedikit guru yang menggunakan komputer atau animasi Flash sebagai media pembelajaran. Contohnya, SMP Negeri 2 Satu Atap Tebing Tinggi telah mendapatkan bantuan dari pemerintah berupa *infokus dan white board interactive* yang harganya puluhan juta namun hanya sebagai pajangan di ruang Laboratorium, tidak ada guru yang berinisiatif untuk menggunakannya. Media yang sering digunakan adalah papan tulis dan spidol. Tidak jarang guru menghabiskan banyak waktu mereka dikelas untuk menggambarkan atau menuliskan materi di papan tulis.

Padahal melalui software flash guru dapat mendesain pembelajaran dengan model pembelajaran yang diinginkan sebelum pembelajaran dimulai. Sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

Model pembelajaran kontekstual berbantuan flash sangat baik dan cocok digunakan di dalam kelas terutama pada materi yang membutuhkan gambar seperti materi geometri atau lingkaran. Melalui flash, guru dapat menampilkan video ataupun menganimasikan gambar yang ditemukan dalam kehidupan sehari –

hari dengan sangat menarik, sehingga siswa akan lebih tertarik dan tidak bosan. Siswa juga menjadi lebih mudah mengerti karena materi disampaikan secara nyata dengan model kontekstual yang melibatkan siswa untuk lebih aktif membangun sendiri pengetahuannya. Beberapa kesulitan yang ditemukan oleh guru pada pembelajaran langsung atau konvensional, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya dapat diatasi dengan model pembelajaran kontekstual berbantuan flash.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kontekstual berbantuan flash sangat baik untuk digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan disposisi matematis siswa. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Disposisi Matematis Siswa SMP Negeri 2 Satu Atap Tebing Tinggi melalui Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Flash.”**

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang sudah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang muncul dalam pembelajaran matematika, yaitu sebagai berikut :

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika rendah.
2. Disposisi matematis siswa masih rendah, hal ini terlihat dari tidak adanya rasa percaya diri, kemauan yang tinggi dan antusias siswa dalam belajar matematika.
3. Pembelajaran yang sering guru gunakan masih monoton dan kurang menarik.

4. Kurang terjadinya interaksi aktif antara guru dan siswa, siswa bersifat pasif sedangkan guru berperan aktif.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini akan difokuskan pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan disposisi matematis siswa SMP Negeri 2 Satu Atap Tebing Tinggi melalui pembelajaran kontekstual berbantuan flash pada materi lingkaran

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka masalah yang akan diselidiki dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kontekstual berbantuan flash lebih tinggi daripada yang diajarkan dengan pembelajaran biasa?.
2. Apakah peningkatan disposisi matematis siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kontekstual berbantuan flash lebih tinggi daripada yang diajarkan dengan pembelajaran biasa?.
3. Apakah terdapat interaksi antara penerapan model pembelajaran dengan kemampuan awal matematika (tinggi, sedang, rendah) siswa terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa?.
4. Apakah terdapat interaksi antara penerapan pendekatan model pembelajaran dengan kemampuan awal matematika (tinggi, sedang, rendah) siswa terhadap peningkatan disposisi matematis siswa?.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah jawaban dari rumusan masalah agar suatu penelitian lebih terarah dan terdapat batasan – batasan nyata tentang objek yang akan diteliti. Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah:

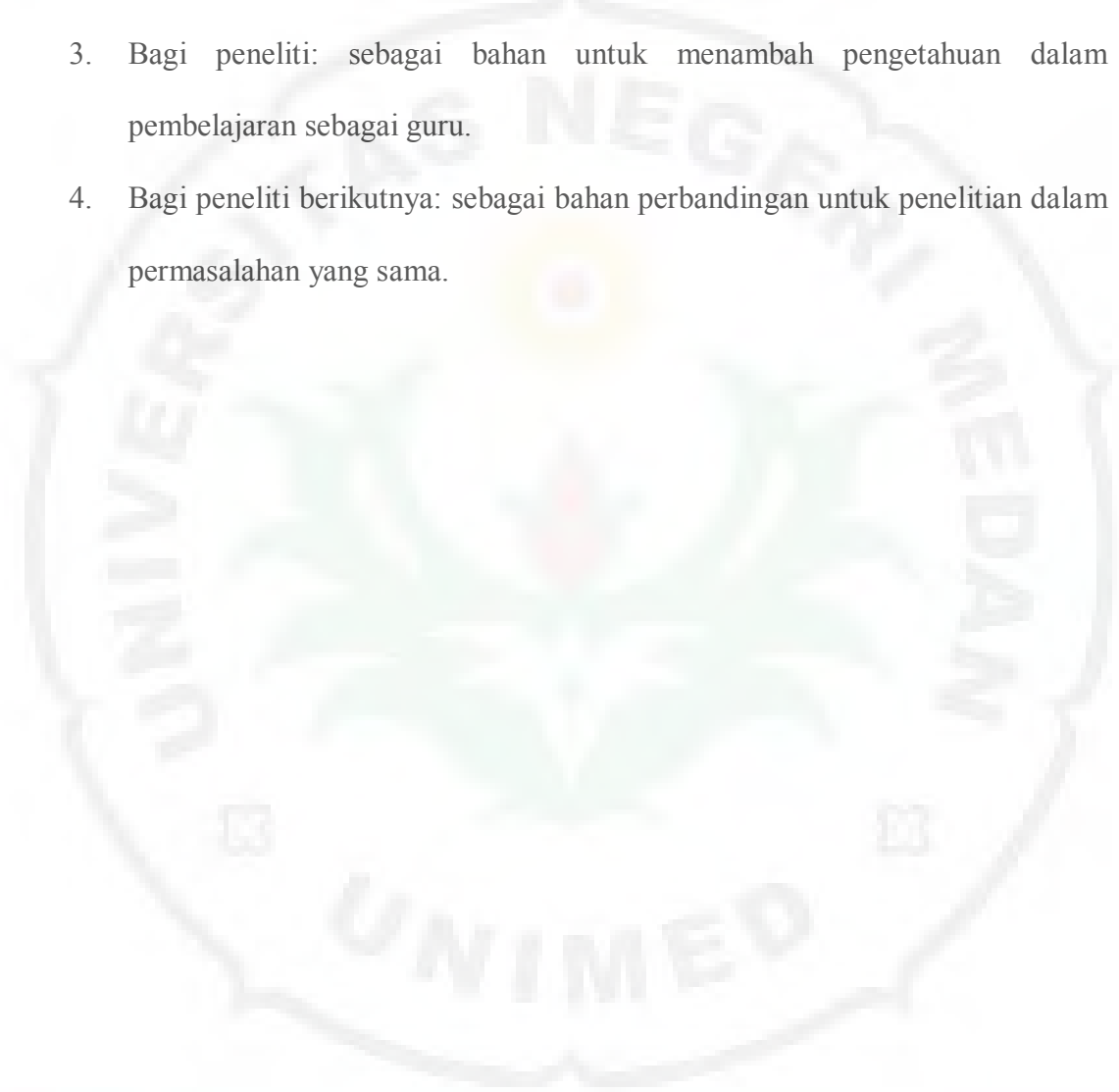
1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kontekstual berbantuan flash dibandingkan dengan yang diajarkan dengan pembelajaran biasa.
2. Untuk mengetahui peningkatan disposisi matematis siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kontekstual berbantuan flash dibandingkan dengan yang diajarkan dengan pembelajaran biasa.
3. Untuk mengetahui interaksi antara penerapan model pembelajaran dengan kemampuan awal matematika (tinggi, sedang, rendah) siswa terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
4. Untuk mengetahui interaksi antara penerapan model pembelajaran dengan kemampuan awal matematika (tinggi, sedang, rendah) siswa terhadap peningkatan disposisi matematis siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan informasi dan sekaligus manfaat sebagai berikut :

1. Bagi guru: Sebagai bahan masukan dan perbandingan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang kontekstual dan menarik sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan disposisi matematis siswa.

2. Bagi siswa: dengan menggunakan pembelajaran berbantuan flash dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan disposisi matematis siswa.
3. Bagi peneliti: sebagai bahan untuk menambah pengetahuan dalam pembelajaran sebagai guru.
4. Bagi peneliti berikutnya: sebagai bahan perbandingan untuk penelitian dalam permasalahan yang sama.



THE
Character Building
UNIVERSITY