BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan memiliki peran untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas diri setiap individu. Pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuhkembangkan potensi-potensi kemanusiaannya. Trianto (2011 : 1) menyatakan, "Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Pendidikan menjadikan seseorang berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga akan mampu menjalani kehidupan dengan segala tantangan yang ada. Sesuai dengan visi pendidikan nasional (Rusman 2013 : 3) yaitu, "visi pendidikan nasional adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah".

Seseorang yang berpendidikan akan dapat memiliki kesempatan yang lebih besar untuk meraih kesuksesan daripada orang lain yang tidak berpendidikan. Pendidikan merupakan suatu usaha manusia untuk menuju ke arah hidup yang lebih baik. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa :

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Dalam bukunya,

Shoimin (2016 : 15) mengatakan "tujuan pendidikan nasional adalah pembangunan sumber daya manusia yang mempunyai peranan yang sangat penting bagi kesuksesan dan kesinambungan pembangunan nasional". Sejalan dengan itu, Mar'atun (2017:287) mengatakan "salah satu tujuan pendidikan adalah membuat anak-anak berpikir kreatif baik untuk menyelesaikan masalah maupun untuk dapat berkomunikasi atau menyampaikan pemikiran mereka".

Slameto (2017 :1) menyatakan, "Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik". Proses belajar itu sendiri merupakan masalah besar yang saat ini sedang dihadapi oleh bangsa Indonesia. Sanjaya (2016 : 1) menuliskan dalam bukunya bahwa "salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir".

Dunia pendidikan khususnya Matematika telah menjadi pusat perhatian berbagai kalangan. Matematika merupakan bidang studi yang menduduki peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu. Matematika pada hakikatnya merupakan suatu ilmu yang cara bernalarnya deduktif dan objek-objek penelaahannya abstrak, artinya hanya ada dalam pikiran manusia sehingga matematika hanyalah suatu hasil karya dari kerja otak manusia. Karena itu, matematika sangat diperlukan, baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam kemajuan IPTEK sehingga matematika perlu dibekalkan kepada setiap peserta didik sejak duduk di jenjang pendidikan paling rendah. Abdurrahman (2018 : 204) mengemukakan bahwa:

> Matematika perlu diajarkan kepada siswa karena (1) selalu digunakan dalam segala segi kehidupan, (2) semua bidang studi memerlukan bidang keterampilan bidang matematika yang sesuai, (3) merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat dan jelas, (4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara, (5) meningkatkan kemampuan logis, ketelitian dan kesadaran keruangan, dan (6) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan yang menantang.

Pembelajaran matematika yang benar sangat diperlukan dalam menanamkan konsep-konsep matematika di sekolah. Hal ini didasarkan pada tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Menengah Pertama (SMP), yaitu mempersiapkan siswa untuk menghadapi perubahan keadaan dalam kehidupan di dunia yang selalu berkembang yang bertindak atas dasar kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif. Hal ini sesuai dengan Hasratuddin (2018 : 27) yang mengemukakan bahwa :

> Tujuan umum diberikan matematika di jenjang persekolahan yaitu mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan dunia yang selalu berubah dan berkembang melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, kritis, cermat, jujur, efektif, dan dapat menggunakan pola pikir matematis dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Dewasa ini, banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika bahkan siswa menganggap bahwa matematika adalah pelajaran mengerikan sehingga beberapa siswa ada yang merasa cemas dan takut saat hendak mengikuti pelajaran matematika di sekolah. Abdurrahman (2018 : 202) menyatakan, “banyak orang yang memandang matematika sebagai bidang studi yang paling sulit”. Pemikiran seperti ini membuat banyak siswa menjadi jenuh dan merasa terbebani sehingga pembelajarannya tidak maksimal.

Salah satu penyebab siswa tidak menggemari pelajaran matematika dan cenderung menganggapnya sulit adalah proses pembelajaran yang dibuat tidak menarik minat siswa. Proses pembelajaran yang berlangsung didalam kelas belum mampu membuat siswa menjadi aktif dan mengambil perannya di dalam pembelajaran. Trianto (2011 : 17) menyatakan bahwa “cara mengajar guru yang baik merupakan kunci dan prasarat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik”. Proses pembelajaran Matematika di sekolah seharusnya merupakan pembelajaran yang efektif dan efisien dimana siswa akan dibentuk menjadi manusia yang cerdas dan terampil. Sesuai dengan yang dikatakan Ningrum (2014 : 4) “pembelajaran efektif dan efisien adalah wahana pembentukan kecerdasan peserta didik, yakni: kecerdasan akademik, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual, dan keterampilan sosial”.

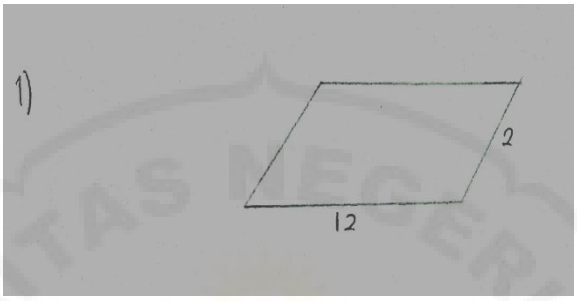
Proses belajar Matematika di dalam kelas perlu diperhatikan agar dapat menarik minat siswa dan mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Menerapkan sebuah model pembelajaran dalam mengajar dikelas merupakan suatu solusi untuk hal itu. Rusman (2013 : 133) menyatakan, "model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya".

Kondisi siswa yang menganggap pelajaran Matematika sulit dan tidak menyukai pelajaran Matematika di sekolah akan menghambat para siswa untuk berpikir kreatif. Wijaya (2012 : 58) menyatakan, "kegiatan matematika cenderung merupakan aktivitas berpikir dan berpikir kreatif merupakan hal yang penting dalam belajar matematika".

Pengembangan berpikir kreatif dalam pembelajaran Matematika pada saat ini masih diabaikan. Karena pada umumnya orang beranggapan bahwa berpikir kreatif dan matematika tidak berhubungan. Padahal jika kita lihat lebih dalam, berpikir kreatif erat kaitannya dengan matematika. Tingkat kemampuan berpikir kreatif anak Indonesia dibandingkan dengan negara lain masih rendah. Hal ini sesuai dengan hasil *Global Creativity Index* (GCI) 2015 yang menyatakan "Kreativitas Indonesia termasuk di jajaran paling rendah dibandingkan negara lain di dunia. *Global Creativity Index* (GCI) 2015 menempatkan Indonesia pada peringkat 115 dari 139 negara".

Berdasarkan hal tersebut, penulis melakukan observasi di SMP Brigjend Katamso Medan untuk melihat proses pembelajaran yang berlangsung dan untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan pengamatan penulis, siswa SMP Brigjend Katamso Medan kurang aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Terlihat sebagian besar siswa hanya sekedar mengikuti pelajaran di dalam kelas dengan mendengar ceramah guru dan mengerjakan soal yang diberikan oleh guru tanpa adanya umpan balik seperti bertanya ataupun memberi pendapat terhadap pelajaran yang dipaparkan oleh guru. Selain itu, siswa kurang tertarik untuk belajar matematika karena beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit. Tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa yang ada di SMP Swasta Brigjend Katamso Medan juga tergolong rendah,

terlihat dari hasil yang diperoleh pada saat penulis memberikan soal tentang bangun datar segi empat dan memperoleh jawaban siswa seperti pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Hasil Pekerjaan Siswa pada Tes Kemampuan Awal

Sebanyak 35 dari 40 siswa tidak mampu memperinci detil-detil dari jawaban atas masalah yang diberikan. Hal ini menunjukkan tingkat kreativitas yang rendah pada indikator berpikir kreatif *elaboration* (keterperincian). Begitu juga dengan hasil keseluruhan yang telah diperoleh pada tes kemampuan awal, terdapat 37 dari 40 siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif kategori rendah.

Subiyanto dalam Trianto (2011:17) mengemukakan bahwa, "unsur terpenting dalam mengajar ialah merangsang serta mengarahkan siswa belajar". 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.

Kegiatan matematika cenderung merupakan aktivitas berpikir, oleh karena itu penggunaan kegiatan otak atau mind on activity diperlukan untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam matematika. Wijaya (2012:58) menyatakan bahwa "salah satu mind on activity yang bisa digunakan untuk mengembangkan kreativitas (dalam berpikir) siswa adalah melalui kegiatan pemecahan masalah atau *problem solving"*. Shoimin (2014:136) mengemukakan :

> "*Problem Solving* merupakan suatu keterampilan yang meliputi kemampuan untuk mencari informasi, menganalisis situasi dan mengidentifikasi masalah dengan tujuan untuk menghasilkan alternatif sehingga dapat mengambil suatu tindakan keputusan untuk mencapai sasaran".

Untuk membuat siswa mampu berpikir kreatif dalam belajar matematika diperlukan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Shoimin (2014 : 137) menyatakan, "salah satu kelebihan model pembelajaran *Problem Solving* adalah dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik secara kreatif ".

Pada jurnal penelitian yang dilakukan oleh Salman Alfaris dengan judul Penerapan pembelajaran *Problem Solving* versi Polya pada pokok bahasan keliling dan luas lingkaran, menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran *problem solving* versi Polya pada pokok bahasan keliling dan luas lingkaran di kelas VIIIA MTs Salafiyah Tanggulangin secara klasikal tercapai dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 90,5%. Aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran *problem solving* versi Polya pada pokok bahasan keliling dan luas lingkaran di kelas VIIIA MTs Salafiyah Tanggulangin adalah siswa dikatakan aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan jumlah persentase seluruh aktivitas siswa kategori ke-1, 2, 3, 4, 5, 6, dan 7 adalah sebesar 93,88%. Berdasarkan hal ini penggunakan model pembelajaran *problem solving* merupakan model pembelajaran yang tepat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pada penelitian ini, penulis akan melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Solving* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa SMP Swasta Brigjend Katamso Medan T.A 2019/2020".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Lemahnya proses pembelajaran, sehingga siswa kurang di dorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir.
2. Matematika dianggap sebagai bidang studi yang sulit.
3. Siswa SMP Swasta Brigjend Katamso Medan tidak aktif dalam proses pembelajaran.

4. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematika siswa SMP Swasta Brigjend Katamso Medan.
5. Model pembelajaran yang diterapkan di SMP Swasta Brigjend Katamso Medan belum mampu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.

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 sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematika siswa SMP Swasta Brigjend Katamso Medan T.A 2019/2020.
2. Model pembelajaran yang diterapkan di SMP Swasta Brigjend Katamso Medan belum mampu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Upaya apa yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa dengan model pembelajaran *Problem Solving* di kelas VIII SMP Swasta Brigjend Katamso Medan tahun ajaran 2019/2020 ?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif matematika siswa setelah diajar dengan model pembelajaran *Problem Solving* pada siswa kelas VIII di SMP Brigjend Katamso Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui upaya apa yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa Kelas VIII di SMP Swasta Brigjend Katamso Medan melalui model pembelajaran *Problem Solving*.

2. Mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematika siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Solving* pada Kelas VIII SMP Swasta Brigjend Katamso Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi siswa, sebagai usaha untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika.
2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan untuk memilih model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan masukkan dan sumbangan pikiran dalam rangka perbaikan kualitas pembelajaran termasuk dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
4. Bagi penulis, sebagai pengalaman yang berharga dan motivasi bagi penulis untuk memilih strategi pembelajaran yang kelak di terapkan di sekolah.

1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami konteks permasalahan penelitian, maka perlu adanya penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Beberapa istilah dalam penelitian ini adalah :

1. Model Pembelajaran Problem Solving adalah model pembelajaran yang mengaktifkan dan melatih siswa untuk menghadapi berbagai masalah dan dapat mencari pemecahan masalah atau solusi dari permasalahan tersebut.
2. Kemampuan berpikir kreatif matematika adalah kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika dengan memperhatikan proses menemukan jawaban berdasarkan aspek-aspek berpikir kreatif yaitu keaslian (originality), kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keterperincian (elaboration).