

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi sekarang ini telah memberikan dampak positif dalam semua aspek manusia termasuk juga aspek pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan matematika didukung oleh peningkatan kualitas sumber daya manusia. Untuk itu, sumber daya manusia saat ini dituntut agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang berorientasi pada peningkatan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan perlu melakukan pembenahan-pembenahan diantaranya kurikulum yang dapat memberikan kemampuan dan keterampilan dasar minimal penerapan pendekatan, model, strategis pembelajaran yang dapat membangkitkan sikap aktif, kreatif, dan mandiri yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masa kini dan mendatang. Pembenahan yang paling utama ialah mengubah pembelajaran siswa dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat kepada siswa. Pembelajaran matematika yang berpusat pada guru didukung oleh pernyataan Nur (2001 : 9) yang menyatakan bahwa:

“Pembelajaran matematika di Indonesia pada umumnya masih berada pada pembelajaran matematika konvensional yang banyak ditandai oleh ‘*strukturalistik*’ dan ‘*mekanistik*’. Di samping itu, kurikulumnya terlalu sarat dan kelasnya didominasi pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher centered).”

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang cukup memegang peranan penting dalam membentuk siswa menjadi berkualitas, karena matematika merupakan suatu sarana berpikir untuk mengkaji sesuatu secara logis dan sistematis. Akan tetapi selama ini matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit oleh sebagian besar siswa. Anggapan ini tidak terlepas dari persepsi yang berkembang di masyarakat tentang matematika. Anggapan banyak orang bahwa matematika pelajaran yang sulit tanpa disadari telah meracuni pikiran siswa. Sehingga siswa juga beranggapan demikian, ketika berhadapan dengan matematika.

Menurut Irzal dalam ([http://mellyirzal.blogspot.com/2009/01/perubahan-paradigma\\_pembelajaran.html](http://mellyirzal.blogspot.com/2009/01/perubahan-paradigma_pembelajaran.html)) yaitu “ Pandangan bahwa matematika ilmu yang kering, abstrak, teoritis, penuh dengan lambang-lambang dan rumus yang sulit dan membingungkan. Anggapan ini ikut membentuk persepsi negatif siswa terhadap matematika. Akibatnya pelajaran matematika tidak dipandang secara objektif lagi”. Tentu saja anggapan yang berkembang di masyarakat tidak dapat disalahkan begitu saja. Anggapan itu muncul karena pengalaman yang kurang menyenangkan terhadap pembelajaran matematika. Anggapan bahwa matematika pelajaran yang sulit juga diperparah oleh sikap guru ketika pembelajaran berlangsung. Sikap guru yang pemarah, suka mencela, suka menghukum dan kalau mengajar terlalu cepat dan monoton memperparah kondisi ini.

Pembelajaran matematika selama ini masih dianggap membosankan dan sulit diterima oleh siswa. Karena penggunaan lambang dan simbol masih diajarkan dengan cara menghafal rumus-rumus yang sudah ada. Hal ini didukung oleh pendapat Taruastuti (2006:38) mengatakan bahwa:

“Pembelajaran matematika selama ini masih dianggap sebagai pembelajaran yang sulit karena penggunaan simbol dan lambang yang dimaknai sebagai hafalan rumus. Pembelajaran matematika juga terlalu dipengaruhi pandangan bahwa matematika merupakan alat yang siap pakai”.

Pandangan ini mendorong guru bersikap cenderung memberitahu konsep, sifat dan cara menggunakannya, sehingga pembelajaran menjadi terpusat pada guru. Dengan demikian guru haruslah mengubah cara mengajar siswa untuk belajar yang lebih aktif. Pembelajaran matematika di Indonesia pada umumnya masih berada pada pembelajaran matematika konvensional dimana hasil belajar itu lah yang terpenting sehingga dalam pembelajaran matematika kurang melihat bagaimana cara memperoleh hasil belajar tersebut dan proses belajar matematika itu sendiri, dimana didalam proses itu ada kreatifitas siswa yang mendorong siswa agar memperoleh hasil belajar yang diinginkan.

Salah satu masalah dalam pembelajaran matematika adalah rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah (soal cerita) khususnya soal non rutin atau terbuka. Hasil diskusi dengan guru matematika MTs Al-Jam'iyatul

Washliyah mengidentifikasi beberapa kelemahan siswa, antara lain: tidak dapat memahami kalimat-kalimat dalam soal, tidak dapat membedakan informasi yang diketahui dan pernyataan soal, tidak lancar menggunakan pengetahuan atau ide-ide yang diketahui, tidak dapat mengubah kalimat cerita menjadi kalimat matematika, tidak dapat menggunakan cara yang berbeda dalam merencanakan penyelesaian suatu masalah. Berdasarkan KTSP yang dilaksanakan di sekolah ini, nilai Kriteria Kumulatif Minimal (KKM) untuk pelajaran matematika kelas VIII adalah 65. Walaupun melakukan *remedial* untuk membantu siswa, masih ada saja siswa yang nilainya di bawah nilai KKM.

Hal di atas juga didukung dari hasil tes kemampuan awal yang diberikan peneliti saat observasi sebanyak 3 soal untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi SPLDV di kelas VIII. Salah satu soal yang diberikan untuk mengukur kemampuan awal berpikir kreatif siswa, antara lain salah satu contoh kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal terdapat pada contoh soal berikut:

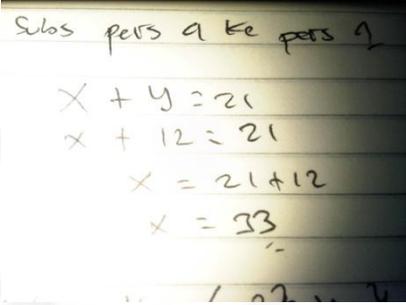
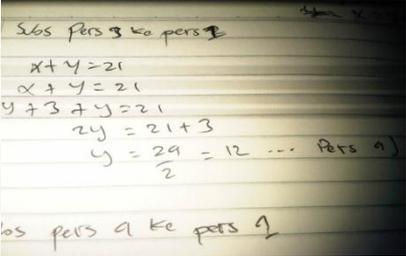
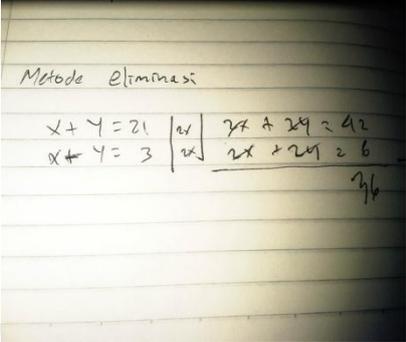
Ada dua bilangan cacah. Jika kedua bilangan cacah ini dijumlahkan hasilnya 21 dan selisih kedua bilangan ini adalah 3.

- a. Tentukan nilai kedua bilangan cacah itu!
- b. Selesaikanlah dengan beberapa cara!

Diketahui : Jumlah kedua bilangan cacah adalah 21  
Selisih kedua bilangan cacah adalah 3

Ditanya : a. Tent nilai kedua bilangan tersebut!  
b. Selesaikan dengan beberapa cara!

Berikut adalah hasil pengerjaan siswa dalam kesalahan menyelesaikan soal uraian diatas.

No.	Hasil Pekerjaan Siswa	Analisi Kesalahan
1.	 <p>Subs pers 1 ke pers 2</p> $x + y = 21$ $x + 12 = 21$ $x = 21 + 12$ $x = 33$	<p>Tidak lancar menggunakan pengetahuan ataupun ide-ide yang diketahui.</p> <p>Tidak mampu menyelesaikan masalah dengan benar.</p>
2.	 <p>Subs pers 3 ke pers 2</p> $x + y = 21$ $x + y = 21$ $y + 3 + y = 21$ $2y = 21 + 3$ $y = \frac{24}{2} = 12 \dots \text{pers 1}$ <p>Subs pers 1 ke pers 2</p>	<p>Tidak Mampu menggunakan beberapa cara penyelesaian atau cara yang berbeda beda.</p> <p>Tidak dapat menyelesaikan masalah dengan ide-ide sendiri.</p>
3.	 <p>Metode Eliminasi</p> $\begin{array}{r l} x + y = 21 & \times 2 \\ x + y = 3 & \times 1 \\ \hline 2x + 2y = 42 & \\ 2x + 2y = 6 & \\ \hline & 36 \end{array}$	

Dari hasil observasi berupa pemberian tes awal pada kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII MTs Al-Jam'iyatul Washliyah Tembung dalam materi SPLDV. Dari 40 siswa yang mengikuti tes hanya 8 siswa (20 %) yang dapat menggunakan pengetahuan dan menyelesaikan cara yang berbeda-beda, dan 32 siswa (80 %) hanya menyelesaikan himpunan penyelesaian saja dan jawabannya pun kurang tepat. Seharusnya untuk menentukan himpunan penyelesaian dapat

digunakan empat cara penyelesaian yaitu metode grafik, metode eliminasi, metode substitusi, dan metode eliminasi substitusi. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menjawab soal pada pokok bahasan SPLDV masih rendah dalam berpikir lancar, kebaruan maupun keluwesan.

Dalam memahami maupun merencanakan penyelesaian masalah diperlukan suatu kemampuan berpikir kreatif siswa yang memadai. karena kemampuan tersebut, merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi setelah berpikir dasar dan kritis.

Menurut Krullik (dalam Tatag) melihat hasil itu menunjukkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif masih rendah. Penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa antara lain:

1. Selama ini dalam mengajarkan masalah matematika mereka tidak melatih secara khusus bagaimana memahami informasi masalah, Guru hanya mengajarkan dengan memberi contoh soal dan menyelesaikannya secara langsung serta, tidak memberi kesempatan siswa menunjukkan ide dalam menyelesaikan masalahnya sendiri.
2. Pola pengajaran selama ini masih dengan tahapan memberi informasi tentang materi-materi , contoh-contoh dan latihan latihan tetapi jarang soal cerita.
3. Dalam merencanakan penyelesaian masalah tidak di ajarkan cara-cara yang bervariasi yang mendorong keterampilan berpikir kreatif untuk menemukan jawaban masalah.

Memperhatikan akar masalah itu maka perlu dipikirkan cara mengatasinya. Apalagi dalam kurikulum yang sekarang dipakai menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran matematika menitik beratkan pada melatih cara berpikir dan bernalar, mengembangkan aktifitas kreatif, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan mengkomunikasi gagasan. Bila mengacu pada identifikasi penyebab kelemahan tersebut, maka pada proses pembelajaran cara yang mendorong siswa dalam memecahkan masalah, meningkatkan kemampuan kreatif siswa dalam menyusun rencana penyelesaian dan melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan sendiri penyelesaian masalah, serta mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator.

Bila meninjau cara pembelajaran yang diharapkan itu, maka salah satu pendekatan pembelajaran yang memiliki sifat dan karakter tersebut adalah pembelajaran dengan pengajuan masalah (*problem posing*). Pengajuan soal intinya meminta siswa untuk mengajukan atau membuat masalah (soal) baru sebelum, selama atau sesudah menyelesaikan masalah awal yang diberikan. Pengajuan masalah bermanfaat, antara lain membantu siswa dalam mengembangkan keyakinan dan kesukaan terhadap matematika, sebab ide-ide matematika mereka dicobakan untuk memahami masalah yang sedang dikerjakan dan dapat meningkatkan kinerjanya dalam pemecahan masalah. Pengajuan masalah merupakan tugas kegiatan yang mengarah pada sikap kritis dan kreatif. Sebab dalam pengajuan masalah siswa diminta untuk membuat pertanyaan dari informasi yang di berikan. Pada hal bertanya merupakan pangkal semua kreasi. Orang yang memiliki kemampuan mencipta (berkreasi) dikatakan memiliki sikap kreatif. Hal ini didukung oleh Silver (1997:79) berpendapat pengajuan masalah dan pemecahan masalah dapat digunakan untuk mengidentifikasi kreativitas individu. Selain itu dapat sebagai sarana untuk mencapai kreativitas. Banyak ahli lain yang memperlihatkan bahwa pengajuan pertanyaan (soal/masalah) dapat menjadi bentuk atau model melatih berpikir kreatif.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif sangat dimungkinkan dapat ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran *problem posing*, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dengan Menerapkan Pendekatan *Problem posing* Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) Bagi Siswa Kelas VIII MTs Al-Jam’iyatul Washliyah Tembung Tahun Ajaran 2014/2015”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dilihat dari latar belakang masalah, maka yang menjadi identifikasi masalah yaitu :

1. Model Pembelajaran matematika yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
2. Siswa menganggap matematika itu sulit.
3. Kurangnya minat siswa untuk belajar matematika.
4. Siswa kurang kreatif dalam menjawab soal.
5. Model Pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika.

## 1.3 Batasan Masalah

Supaya permasalahan dalam penelitian ini lebih terarah dan jelas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi hanya pada kemampuan berpikir kreatif siswa pada Materi SPLDV di kelas VIII MTs Al-Jam'iyatul Washliyah Tembung tahun ajaran 2014/2015 dengan menerapkan pendekatan pembelajaran problem posing.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut maka penulis merumuskan masalah yaitu Bagaimanakah cara meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan Pendekatan Pembelajaran *Problem posing* Pada materi SPLDV Bagi Siswa Kelas VIII MTs Al-Jam'iyatul Washliyah Tembung tahun ajaran 2014/2015.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimanakah cara meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan Pendekatan Pembelajaran *Problem posing* Pada materi SPLDV Bagi Siswa Kelas VIII MTs Al-Jam'iyatul Washliyah Tembung tahun ajaran 2014/2015.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Siswa
  - a. Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pemecahan masalah matematika.
  - b. Meningkatkan minat siswa untuk belajar matematika.
  - c. Memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.
2. Bagi guru
  - a. Sebagai bahan masukan bagi guru untuk dapat mempertimbangkan pendekatan pembelajaran yang lebih baik dalam pembelajaran matematika.
  - b. Mempermudah guru dalam menerapkan pendekatan *problem posing* untuk meningkatkan kualitas pengajarannya.
3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam perbaikan pengajaran matematika di MTs Al-Jam'iyatul Washliyah Tembung.
4. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan masukan dan pembandingan kepada peneliti lain yang ingin meneliti permasalahan yang sama di masa yang akan datang.