

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi wadah untuk memahami dan mempromosikan keanekaragaman budaya di Indonesia. Perbedaan budaya, bahasa, dan adat istiadat di Indonesia mempengaruhi sistem pendidikan karena relevansinya dengan perkembangan sosial, budaya, dan ekonomi serta dampaknya terhadap masa depan generasi muda dan kemajuan negara secara keseluruhan. Pendidikan merupakan interaksi yang dilakukan pendidik dengan cara menyampaikan pengetahuan serta memberi pelatihan yang bernilai positif terhadap peserta didik, sebagai upaya memperoleh ilmu, bakat ataupun keahlian tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Sesuai dengan kaidah dalam UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan sebagai bentuk upaya yang disusun secara sistematis dalam menciptakan situasi belajar untuk peserta didik berpartisipasi aktif dalam meningkatkan kapasitas yang dimiliki dengan membentuk karakter berkemampuan dan terampil serta memiliki nilai-nilai spiritual keagamaan, akhlak mulia, pengendalian diri, dan kecerdasan yang dibutuhkan untuk pemberdayaan diri, masyarakat bangsa dan negara. Sementara itu, eksistensi pendidikan ialah sebagai lembaga yang dapat membentuk moral, dengan tujuan dan fungsi untuk mencapai nilai-nilai luhur dalam hal meningkatkan iman, ketakwaan juga akhlak mulia, serta meningkatkan kualitas kehidupan bangsa dan negara Indonesia.

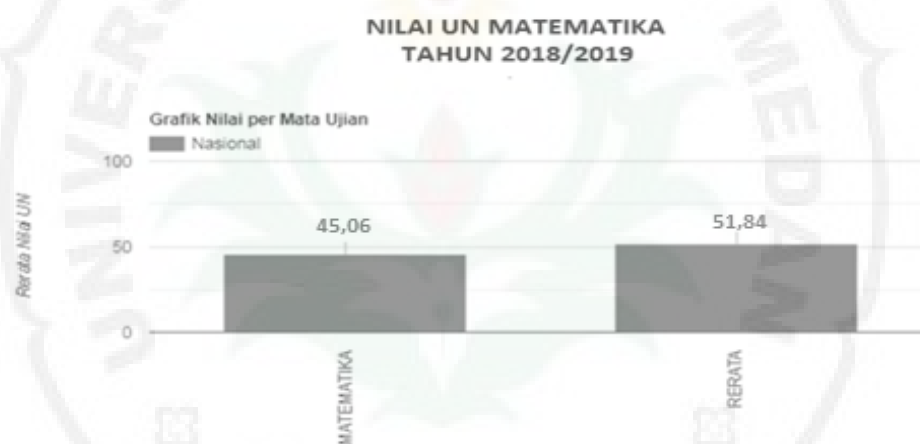
Sekolah merupakan lembaga yang menyelenggarakan jenjang pendidikan formal. Sekolah berperan sebagai wadah untuk membimbing peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, serta melatih mereka dalam mengembangkan keterampilan menggunakan fasilitas yang tersedia. Sekolah menyajikan ragam bidang ilmu wajib yang perlu untuk dipelajari peserta didik karena bersifat membawa pemahaman dasar keilmuan. Bidang ilmu yang dimaksud, salah satunya ialah pelajaran menghitung atau biasa disebut dengan matematika.

Matematika sebagai prinsip keilmuan yang mendalami tentang berbagai cara menghitung angka dengan prosedur dan teknik pengerjaan temuan para ahli bidang matematika untuk mendapatkan hasil perhitungan berupa nilai pasti. Matematika adalah ilmu yang sangat penting, karena terdapat pada hampir segala hal yang terjadi dalam kehidupan nyata. Menurut Kemendikbud 2013, Tujuan mempelajari matematika yaitu 1) meningkatkan kecerdasan, khususnya kecerdasan tingkat tinggi peserta didik; 2) membentuk kemampuan peserta didik dalam merespon suatu masalah kompleks dengan sistematis; 3) mencapai hasil belajar yang tinggi; 4) melatih peserta didik dalam mengkomunikasikan ide-ide baru, dalam penulisan karya ilmiah; 5) menumbuhkan potensi peserta didik.

Dari pemaparan di atas jelas bahwa matematika sebagai ilmu yang memberi bekal kepada peserta didik, terkait sikap dan kecerdasan dalam berpikir, dengan harapan peserta didik terbiasa menghadapi suatu masalah. Akan tetapi, fakta yang terjadi dilapangan menginformasikan data nilai hasil belajar matematika peserta didik di Indonesia pada Ujian Nasional tahun 2018/2019

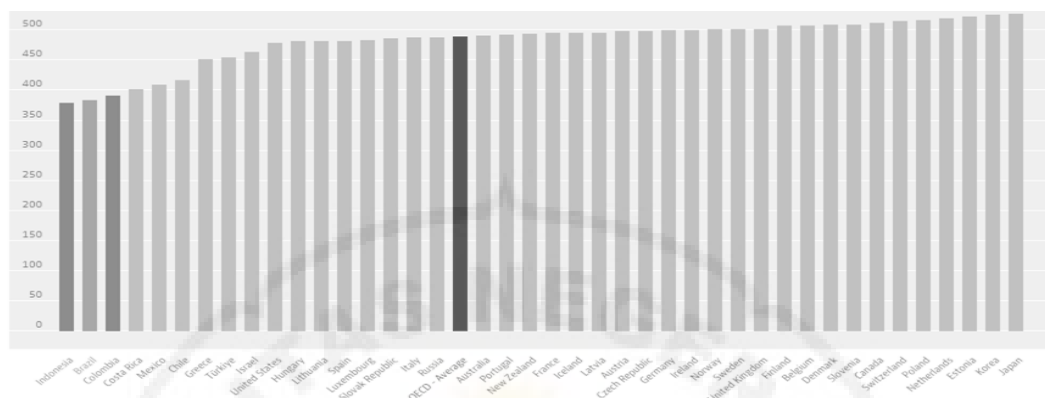
berada pada kategori kurang. Data tersebut diperoleh dari pusmendik kemdikbud sebagai berikut.

Pusmendik Kemdikbud menginformasikan laporan hasil Ujian Nasional (UN) peserta didik tingkat SMP/MTs di Indonesia bidang ilmu matematika pada tahun 2018/2019 berada pada kategori kurang dengan angka 45,06 dari rerata nasional sebesar 51,84.



Gambar 1. 1 Diagram Nilai Matematika UN 2018/2019 tingkat SMP/MTs

Sementara itu, Indonesia memiliki nilai terendah dalam bidang matematika dari beberapa negara yang turut serta dalam *Program for International Student Assessment* (PISA, 2018), data tersebut diperoleh dari *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) sebagai berikut.



Gambar 1. 2 Hasil Matematika (PISA 2018)

Berdasarkan grafik tersebut, dapat dilihat bahwa Indonesia termasuk negara dengan nilai matematika terendah yaitu 379, mengikuti Brazil dengan nilai 384, dan Colombia 391. PISA juga menambahkan bahwa di Indonesia, terdapat 71% peserta didik belum memperoleh tingkat minimal pada kompetisi matematika, yang menandakan bahwa banyak peserta didik di Indonesia kesulitan dalam menghadapi masalah konkret matematika dengan menggunakan kemampuan pemecahan masalah.

Matematika seharusnya mampu memberikan pengalaman berfikir peserta didik dalam menghadapi masalah. Oleh sebab itu, pemahaman peserta didik dalam belajar matematika harus mampu diterapkan dalam kehidupan nyata. Mengenai hal tersebut, Maryanti (2018:293) mengemukakan bahwa mampu untuk mengatasi masalah dalam matematika merupakan suatu kebutuhan yang menjadi kunci utama belajar matematika, hal ini disebabkan karena masalah dapat memberi rangsangan terhadap proses dan cara berpikir peserta didik.

Kemampuan pemecahan masalah matematis pada peserta didik adalah kemampuan atau sikap untuk merespons permasalahan dalam bentuk soal yang terkait dengan cara berpikir matematis dan keterampilan yang terkait. Lestari, dkk

(2019:97) sependapat dalam mendefinisikan kemampuan pemecahan masalah dalam matematika sebagai kemampuan untuk memahami permasalahan dengan menyelesaikan sesuatu yang dianggap tidak mudah untuk dipahami khususnya dalam pengerjaan soal-soal yang telah diberikan. Kemampuan tersebut, akan muncul jika peserta didik benar-benar telah mendapat segala informasi terkait dengan materi pembelajaran melalui prosedur yang telah dirancang.

Kemampuan peserta didik menyelesaikan masalah dapat ditinjau berdasarkan empat tahap yang disampaikan oleh Polya (1957), tahapan tersebut meliputi 1) pemahaman masalah (*understanding problem*); 2) menyusun strategi (*devising a plan*); 3) menerapkan strategi (*carrying out the plan*); dan 4) melihat kebelakang (*looking backward*).

Menghafal rumus dalam matematika memang perlu untuk dilakukan, akan tetapi harus disertai dengan cara merealisasikannya pada kehidupan nyata secara menyeluruh, sehingga peserta didik tidak hanya menghafal dan terbiasa dalam menerima informasi, tapi mampu melatih kemampuan lain yang mendukung untuk menyelesaikan soal. Herdiana (2017:132) mengatakan Fokus pembelajaran pada menghafal definisi, teorema, dan rumus matematika dapat menyebabkan rendahnya kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah. Muhtadi (2017:2) juga menjelaskan Meskipun situasi saat ini menekankan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, namun fakta di sekolah menunjukkan bahwa pembelajaran masih berlangsung secara konvensional, dimana peran pendidik lebih dominan. Pernyataan ini menerangkan rendahnya hasil belajar peserta didik karena kepasifannya di dalam kelas.

Peserta didik yang hanya menerima informasi sering kali tidak mampu menyelesaikan soal dari pendidik jika soal tersebut memiliki bentuk berbeda dari contoh pada saat pembelajaran, khususnya dalam menyelesaikan soal matematika. Situasi pembelajaran dimana pendidik hanya berperan sebagai penyampai materi sementara peserta didik sebagai penerima informasi akan menjadikan peserta didik yang cenderung mencontoh dan merasa puas dengan informasi dari pendidik. Febriani & Ratu (2018:40) peserta didik cenderung tidak bisa mencari alternatif lain dalam menyelesaikan soal apabila selama proses pembelajaran hanya bersikap sebagai penerima informasi dari pendidik. Musfiqon & Nurdyansyah (2015:20) menjelaskan kegiatan pembelajaran di kelas harus didominasi oleh peserta didik karena peserta didik yang harus belajar. Dalam hal ini, belajar yang dimaksud menuju pada level mampu melakukan sesuatu sampai hal yang diinginkan tercapai, bukan cara belajar yang hanya mengikuti arahan serta penjelasan pendidik kemudian menjawab soal.

Peserta didik hanya memahami bentuk soal melalui contoh yang dijelaskan pendidik dan tidak memahami konsep dari materi untuk mampu menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Mengenai penjelasan tersebut, Purwasih (2019:324) menjelaskan kebiasaan yang terjadi selama proses belajar matematika yaitu pendidik menghadapkan soal rutin pada peserta didik yang memiliki sebuah jawaban benar dan hampir sama dengan soal dalam buku cetak, serta konteks soal juga cenderung pada cara penyelesaian masalah dengan menggunakan rumus sehingga berakibat pada perilaku peserta didik yang terbiasa menghafal rumus sesuai dengan contoh dari pendidik.

Peserta didik harus aktif dalam kegiatan pembelajaran, sementara pendidik hanya menjadi motivator. Peserta didik seringkali jenuh, beraktivitas lain, atau diam, dan tidak berani memberikan respon terhadap pembelajaran yang disampaikan pendidik. Di sisi lain, keadaan tersebut menjadikan peserta didik hanya terpaku dan tidak termotivasi untuk menggali serta memperluas pengetahuan selama mempelajari matematika. Akibatnya, kecakapan peserta didik dalam menyelesaikan masalah tidak berkembang dan terbatas hanya pada menjawab soal.

Sementara itu, Florentina & Leonard, (2017:97) menyampaikan pentingnya meningkatkan kreativitas peserta didik selama belajar matematika agar tidak pasif dan berperilaku sebagai pendengar yang baik serta cenderung meniru strategi pendidik dalam menyelesaikan soal-soal yang telah dijelaskannya sebelumnya. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan pola aktivitas yang berulang, dapat membuat peserta didik pasif dan tidak kreatif untuk mengemukakan gagasan baru seperti halnya merancang strategi penyelesaian masalah yang berbeda dari lainnya, sedangkan

Kemampuan berpikir kreatif mencakup cara berpikir untuk menghasilkan temuan baru yang bersifat signifikan serta menginovasi dalam mata pelajaran matematika, sehingga memungkinkan peserta didik untuk menciptakan solusi yang orisinal dalam penyelesaian masalah. Peserta didik yang mampu berpikir kreatif, biasanya dapat menebak langkah-langkah dalam suatu penyelesaian masalah. Hal ini seringkali terjadi pada peserta didik yang memang memiliki integritas yang tinggi, namun hal tersebut tidak terjadi pada setiap peserta didik.

Terdapat empat indikator yang dipergunakan untuk meninjau kekreatifan berpikir peserta didik, Febrianingsih (2022:123) sepakat dalam menguraikan ciri-ciri atau indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitulancar (*fluency*), fasih (*flexibility*), berpikir asli (*originality*), dan merinci (*elaboration*).

Setiap individu akan mampu memunculkan pemikiran-pemikiran yang kreatif ini apabila diberikan stimulus secara rutin. Stimulus tersebut dapat berupa latihan-latihan pemecahan masalah yang dapat membangun kekreatifan peserta didik. Hal serupa juga disampaikan oleh Saminan, dkk(2017:31) bahwa pendidik hendaknya mengarahkanpeserta didik dengan cara memvariasikan soal-soal ke arah pemecahan masalah agar peserta didik lebih terlatih kekreatifannya serta terbiasa menyelesaikan permasalahan matematikasederhana.

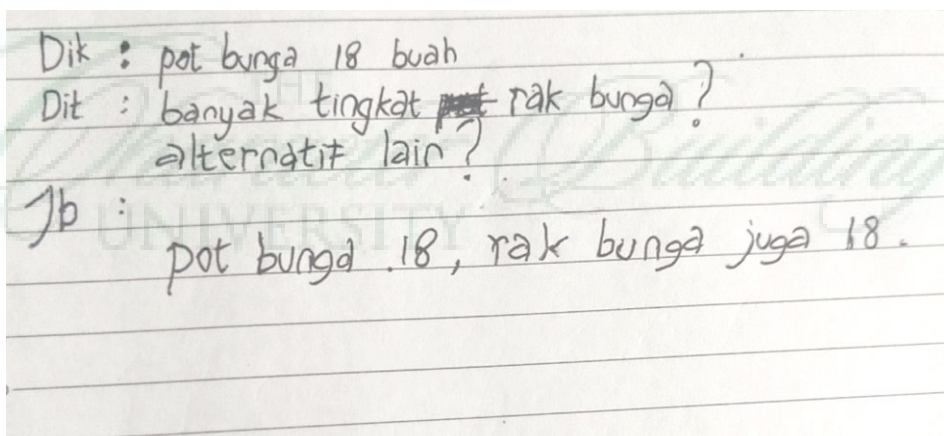
Berpikir kreatif juga merupakan suatu rangkaian proses yang didalamnya memuat suatu pemahaman sendiridan dapat dibentuk berdasarkan konsep tertentu. Dikarenakan adanya proses, maka dapat dibilang proses tersebut adalah hal pokok yang utama dan wajib diperhatikan oleh pendidik.Munzir, dkk(2017:167) menjelaskan kemampuan berpikir kreatif merupakan suatukelihaian dalambelajar matematika yang dapat dimunculkan pada peserta didik melalui proses latihan untuk terampil menyelesaikan masalah yang relevan dengan pelajaran matematika.

Berdasarkan pemaparan tersebut, untuk membentuk keaktifan peserta didik agar berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah sekaligus mengembangkan potensi dirinya, dapat dilakukan dengan cara mengubah suasana dan kegiatan pembelajaran yang biasanyapeserta didik diberi informasi menjadi peserta

didik mencari informasi, yang tentu saja juga mengubah proses penilaian yang sebelumnya dari berbasis *outputs* saja menjadi penilaian keseluruhan. Karena perubahan yang terjadi pada proses penilaian, maka diperlukan pula perangkat pembelajaran yang dapat mendukung proses penilaian tersebut.

Dari hasil observasi prapenelitian yang dilakukan oleh penulis, diperoleh data bahwa peserta didik kelas VII-1 MTs Muhammadiyah 29 Stabat memiliki kemampuan berpikir kreatif yang sangat rendah dalam menyelesaikan soal matematika. Fakta ini diperkuat dengan nilai matematika peserta didik pada soal yang menuntut kekreatifan. Berikut ditunjukkan salah satu soal matematikadengan materi bilangan bulat yang diberikan pada peserta didik: “Udin ingin membuat sebuah rak bunga bertingkat yang dapat disusun dengan 18 buah pot. Berapa tingkat rak bunga yang harus dibuat Udin agar banyak pot bunga sama tiap tingkatnya? Adakah alternatif lain?”

Selanjutnya ditampilkan salah satu contoh penyelesaian masalah dari lembar jawaban peserta didik.



Gambar 1. 3 Contoh Penyelesaian Masalah Peserta Didik

Berdasarkan jawaban yang ditulis oleh salah satu peserta didik, terlihat bahwa proses pengerjaan serta hasil jawaban oleh peserta didik sudah hampir benar, namun secara konteks permasalahan yang terdapat pada soal, jawaban tersebut salah. Untuk mengetahui lebih jauh penyebab kekeliruan peserta didik dalam merespon dan menjawab soal tersebut, penulis melakukan wawancara pada peserta didik yang kemudian diperoleh fakta bahwa peserta didik cenderung tidak pernah memeriksa kesesuaian jawaban dengan soal yang diberikan setelah selesai menjawab soal. Dari jumlah keseluruhan peserta didik, hanya terdapat satu orang saja yang nilainya lebih dari 35. Peserta didik juga menjelaskan bahwa biasanya soal latihan yang diberikan hanya dijawab berdasarkan contoh yang telah dijelaskan sebelumnya oleh pendidik. Situasi pembelajaran di kelas masih bersifat konvensional dengan metode ceramah yang berdampak pada kurang aktifnya peserta didik.

Saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran, kebiasaan yang umum pada peserta didik ialah hanya sebagai penerima informasi dan tidak pernah memikirkan cara lain yang relevan untuk menyelesaikan soal. Selain itu, fenomena fokus pada hafalan ataupun rumus matematika juga sering dialami peserta didik tanpa memahami konsep, fungsi ataupun kegunaan rumus tersebut. Kebanyakan soal matematika yang diberikan pendidik belum berbentuk soal dengan jawaban yang bervariasi dan menuntut peserta didik ke arah yang menemukannya pada kekreatifan.

Cara belajar dan berpikir peserta didik terbatas pada satu materi, tidak berkembang dan berakibat rendahnya kekreatifan peserta didik dalam

menyelesaikan soal matematika peserta didik sudah terbiasa mengikuti cara pendidik dalam menjawab dengan bentuk soal yang dituliskan di papan tulis. Hal ini menunjukkan bahwa kelemahan peserta didik dalam menjawab soal disebabkan kurangnya kemampuan dalam menyelesaikan masalah pada materi yang baru saja mereka pelajari, serta kebiasaan peserta didik yang kaku dan bersikap pasif.

Tabel 1. 1 Hasil Tes Berpikir Kreatif & Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas VII MTs Muhammadiyah 29 Stabat Pra Penelitian

Kelas	Peserta Didik		Jumlah
	Nilai < 50	Nilai \geq 50	
VII -1	25	1	26

Sementara itu, faktor lain yang menjadi penyebab rendahnya nilai peserta didik pada tes tersebut, dijelaskan oleh Ibu Dahlia, S.Pd sebagai guru matematika kelas VII. Berdasarkan hasil wawancara diduga bahwa peserta didik lebih pasifselama belajar matematika, beberapa dari peserta didik bahkan tidak berminat dalam belajar matematika. Hal lain juga disebabkan LKPD yang digunakan adalah LKPD yang sering dijual dipasaran, sehingga tidak menunjukkan langkah-langkah yang sejalanterhadap keadaan dan kondisi peserta didik. LKPD tersebut tidak memuat konten yang pasti tentang tujuan pembelajaran dengan apa yang dipelajari.

Dari pernyataan tersebut, jelas bahwa diperlukan pendekatan pembelajaran yang benar-benar dibutuhkanpeserta didik serta sesuai dengan konten yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif sehingga mereka mampu menyelesaikan masalah dalam matematika. Kemampuan berfikir kreatif ini akan

muncul apabila pendidik membimbing aktivitas peserta didik dengan langkah-langkah yang tepat, sehingga akan terlihat saat mereka menyelesaikan soal yang diberikan berdasarkan apa yang telah mereka temukan sendiri.

Pendekatan pembelajaran merupakan suatu strategi bagi pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Untuk itu, penggunaan pendekatan yang tepat akan menjadi komponen yang penting bagi pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didiknya dengan sangat baik. Apabila pendekatan yang digunakan pendidik tersebut tidak sesuai dengan keadaan, kondisi, maupun kemampuan peserta didik, dapat dipastikan bahwa tujuan pembelajaran yang sebenarnya tidak akan mampu untuk terpenuhi. Melihat bahwa begitu pentingnya kesesuaian antara pendekatan yang digunakan dengan keadaan maupun kondisi peserta didik, hendaklah pendidik mempersiapkan dan mempertimbangkan secara matang mengenai penggunaan pendekatan pembelajaran yang tepat, sesuai dan dapat digunakan untuk melatih kemampuan pemecahan masalah sekaligus kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Pendekatan saintifik merupakan hal yang tidak asing lagi didengar pada ruang lingkup pendidikan. Namun sayangnya, masih banyak dari kita yang sukar menerapkan pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran di kelas. Nuralam & Eliyana (2017:67) berpendapat bahwa salah satu pendekatan pembelajaran yang memberi ruang lebih banyak pada pemecahan masalah bagi peserta didik adalah pendekatan saintifik.

Pendekatan saintifik merupakan suatu pendekatan yang didalamnya memuat langkah-langkah pada proses pembelajaran berdasarkan pengalaman

nyata dari peserta didik. Oleh sebab itu, pembelajaran yang dilakukan dengan pendekatan saintifik, dapat menjadikan peserta didik terbiasa dalam menghadapi serta menyelesaikan masalah karena segala informasi ditemukan dan dipahami konsepnya dengan kemampuan masing-masing. Musfiqon & Nurdyansyah (2015:132) menjelaskan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pendekatan saintifik yaitu model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). Sementara itu, Yustianingsih, dkk(2017:262) menjelaskan untuk mengasah kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dapat digunakan perangkat pembelajaran seperti LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang berbasis PBL.

Penggunaan LKPD yang terstruktur dengan baik dalam pembelajaran matematika dapat membantu pendidik untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan pada peserta didik. Mengenai hal tersebut, Rizkiah (2018:40) juga mengatakan LKPD atau *worksheet* sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar matematika sekaligus menjadi sarana pembelajaran yang bisa digunakan pendidik untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hal ini tentu saja memudahkan pendidik dalam mengkonstruksi peserta didik untuk menyelesaikan masalah dengan kekreatifan. Aripin & Purwasih (2017:226) juga sepakat menjelaskan salah satu teknik dalam kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik adalah dengan menggunakan LKPD. Senada dengan hal tersebut, Rosliana (2019:12) berpendapat bahwa LKPD memberi kesempatan pada peserta

didik untuk mengkonstruksi pemahaman konsep dan melatih kemampuan berpikir kreatifnya dengan jalan berperan aktif. LKPD yang biasanya digunakan pada proses pembelajaran di sekolah, kurang menarik bagi peserta didik. Terlebih lagi, pendekatan, metode, ataupun strategi, yang terdapat pada LKPD tersebut umumnya tidak disesuaikan dengan kondisi dan keadaan peserta didik. LKPD yang dibuat harus memiliki kriteria valid, praktis, dan efektif.

LKPD merupakan bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Oleh karena itu, hendaknya pendidik merancang LKPD dengan maksimal, agar proses pembelajaran peserta didik menjadi lebih menyenangkan sekaligus bersifat edukatif. Agitsna, dkk (2019:430) sepakat mengatakan perlu untuk menginovasi penggunaan lembar kerja yang digunakan di kelas dan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlandaskan tujuan agar peserta didik lebih kritis dalam memecahkan masalah matematika. Artinya dalam proses tersebut, pendidik harus mampu membuat LKPD yang menjadikan peserta didik belajar aktif dengan tidak terdapat rasa keterpaksaan dan malas berpikir, namun menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menimbulkan rasa keingintahuan yang tinggi dalam belajar dengan tetap berpegang pada prinsip pendidikan serta mampu membuat peserta didik berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal matematika yang ada.

Penting dan perlu diteliti kaitan antara kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik, karena untuk menjawab soal yang diberikan, peserta didik memerlukan kekreatifan. Terdapat dua jenis soal dalam pembelajaran matematika, yaitu soal rutin dan nonrutin. Polya

(1973:5) menjelaskan soal rutin akan berdampak pada rendahnya minat, perkembangan intelektual dan ketidakmampuan dalam menyelesaikan masalah, sedangkan soal nonrutin akan menantang keingintahuan peserta didik, merangsang proses berpikir, dan menambah ketertarikan untuk menyelesaikan masalah. Kusmawan, dkk (2018:34) berpendapat bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan bagian yang sangat penting dalam pemecahan masalah karenadengan berpikir kreatif peserta didik mampu untuk memecahkan masalah nonrutin dan melihat berbagai alternatif dari pemecahan masalah. Oleh sebab itu, terdapat hubungan antara berpikir kreatif dengan pemecahan masalah. Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif akan mampu menyelesaikan suatu masalah matematika dengan berbagai cara yang unik dan tidak umum.

Untuk melatih peserta didik yang kreatif dalam menyelesaikan soal, diperlukan suatu proses pembelajaran dengan langkah-langkah yang dilaksanakan secara terstruktur sehingga akan terlihat hasilnya melalui indikator kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis. Dalam hal ini, proses tersebut dapat diterapkan melalui LKPD berbasis pendekatan saintifik yang memuat tahapan-tahapan model *Problem Base Learning*. Dengan tujuan untuk melibatkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar mampu berpikir kreatif apabila dihadapkan pada masalah-masalah yang nyata.

Berdasarkan uraian dan pendapat yang telah dipaparkan diatas, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang **“Pengembangan LKPD Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Situasi pembelajaran dikelas masih bersifat konvensional dengan metode ceramah yang berdampak pada kurang aktifnya peserta didik.
2. Peserta didik hanya menerima informasi yang mengakibatkan pengetahuan peserta didik terbatas, kaku, dan tidak meluas.
3. Pengetahuan peserta didik terbatas pada materi dari LKPD sehingga peserta didik tidak mampu memberikan ide-ide baru yang relevan.
4. Proses pembelajaran terfokus pada hafalan rumus sehingga peserta didik tidak mampu merealisasikan informasi yang diperolehnya dalam menjawab soal berbeda.
5. Kebanyakan soal matematika yang diberikan pendidik belum berbentuk soal dengan jawaban yang bervariasi sehingga peserta didik kurang kreatif dalam menyelesaikan masalah.
6. Pemikiran peserta didik yang hanya terbatas pada satu materi tidak berkembang dan berakibat rendahnya kekreatifan peserta didik dalam menjawab soal matematika.
7. Peserta didik tidak dibiasakan untuk memeriksa kesesuaian antara jawaban dan apa yang ditanyakan soal yang berakibat pada rendahnya kemampuan pemecahan masalah.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian pengembangan yang dilakukan lebih terarah dan tidak meluas, maka penelitian ini dibatasi pada produk yang dikembangkan berupa LKPD berbasis pendekatan saintifik saja pada pembelajaran matematika dengan materi bentuk aljabar, sedangkan untuk kemampuan yang ditingkatkan hanya kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis, adapun yang menjadi subjek penelitian ialah peserta didik kelas VII di sekolah MTs Muhammdiyah 29 Stabat.

1.4 Rumusan Masalah

Dari identifikasi dan batasan masalah yang telah peneliti kemukakan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan LKPD berbasis pendekatan saintifik yang valid dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik?
2. Bagaimana mengembangkan LKPD berbasis pendekatan saintifik yang praktis dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik?
3. Bagaimana mengembangkan LKPD berbasis pendekatan saintifik yang efektif selama proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik?

4. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah dilaksanakannya proses pembelajaran dengan LKPD berbasis pendekatan saintifik?
5. Bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik setelah dilaksanakannya proses pembelajaran dengan LKPD berbasis pendekatan saintifik?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, yang menjadi tujuan pada penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengembangkan LKPD berbasis pendekatan saintifik yang valid dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik.
2. Untuk mengembangkan LKPD berbasis pendekatan saintifik yang praktis dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik.
3. Untuk mengembangkan LKPD berbasis pendekatan saintifik yang efektif selama proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis peserta didik.
4. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah dilaksanakannya proses pembelajaran dengan LKPD berbasis pendekatan saintifik.

5. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik setelah dilaksanakannya proses pembelajaran dengan LKPD berbasis pendekatan saintifik.

1.6 Manfaat Penelitian

Sehubungan dengan tujuan penelitian diatas, diharapkan penelitian ini berguna bagi :

1. Peserta didik

Memberikan suasana dan pengalaman baru dalam pembelajaran matematika pada peserta didik, dengan pengembangan LKPD berbasis pendekatan saintifik yang dilakukan oleh peneliti.

2. Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam rangka penyusunan konsep-konsep baru terutama tentang pengembangan LKPD berbasis pendekatan saintifik pada pokok bahasan segi empat dan segi tiga.

3. Peneliti

Dapat menambah wawasan pengetahuan peneliti tentang pengembangan LKPD berbasis pendekatan saintifik. Sehingga berguna dalam memecahkan persoalan pendidikan, khususnya dalam bidang pendidikan dasar sebagai calon pendidik.