

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika dalam dunia pendidikan merupakan salah satu bidang studi yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Sebagai bukti adalah pelajaran matematika diberikan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Selain itu, dapat dilihat dari jumlah jam pelajaran matematika di sekolah yang mendapat waktu lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya.

Adapun peran penting matematika yang diakui oleh Cockcroft (Shadiq, 2014) yang menyatakan bahwa akan sangat sulit atau tidaklah mungkin bagi seseorang untuk hidup di bagian bumi ini pada abad ke-20 tanpa sedikitpun memanfaatkan matematika. Pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik sejak sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif (Masykur dan Abdul, 2007). Oleh karena itu, untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat.

Menyadari pentingnya matematika, maka belajar matematika seharusnya menjadi kebutuhan dan kegiatan yang menyenangkan. Namun dunia pendidikan

matematika dihadapkan pada masalah rendahnya hasil belajar matematika siswa pada setiap jenjang pendidikan. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar matematika siswa dikarenakan banyak siswa yang menganggap matematika sulit dipelajari dan karakteristik matematika yang bersifat abstrak sehingga siswa menganggap matematika merupakan momok yang menakutkan. Abdurrahman (Nurdalilah et al, 2013) mengatakan bahwa dari berbagai bidang studi yang diajarkan di sekolah, matematika merupakan bidang studi yang dianggap paling sulit oleh para siswa, baik yang tidak berkesulitan belajar dan lebih-lebih bagi siswa yang berkesulitan belajar. Masih banyak siswa baik di sekolah dasar maupun sekolah menengah yang mengeluh dikarenakan sering mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika, kurang memahami konsep, cara berpikir yang tidak sistematis sehingga seringkali siswa mengalami kekeliruan dalam menyelesaikan soal yang ingin diselesaikan.

Masyarakat umum memandang bahwa antara matematika dan kreativitas tidak ada hubungannya, tetapi banyak matematikawan yang menentang hal itu. Kiesswetter (Siswono, 2004) menyatakan bahwa berdasarkan pengalamannya, pemikiran fleksibel yang merupakan salah satu komponen kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang terpenting dan harus dimiliki oleh seseorang.

Kreativitas merupakan suatu hal yang jarang sekali diperhatikan dalam pembelajaran matematika. Guru biasanya menempatkan logika sebagai titik incar pembicaraan dan menganggap kreativitas merupakan hal yang tidak penting dalam pembelajaran matematika. Padahal, jika diperhatikan pada Permendikbud No. 58 tahun 2014 (Anggareni et al, 2016) menyatakan bahwa menjadi manusia yang

kreatif merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki siswa dalam kurikulum 2013. Dengan kata lain, kreativitas merupakan salah satu kompetensi yang dituntut pada pembelajaran matematika dalam kurikulum 2013.

Beberapa masalah dalam memaksimalkan kompetensi tersebut pada pembelajaran matematika di sekolah antara lain rendahnya kemampuan siswa dalam memahami kalimat-kalimat dalam soal, tidak dapat membedakan informasi yang diketahui dan permintaan soal, tidak lancar menggunakan pengetahuan-pengetahuan atau ide-ide yang diketahui, mengubah kalimat cerita menjadi kalimat matematika dan menggunakan strategi yang berbeda-beda dalam menyelesaikan penyelesaian suatu masalah. Dalam memahami maupun merencanakan penyelesaian masalah diperlukan suatu kemampuan berpikir kreatif siswa yang memadai, melihat hal tersebut menunjukkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif masih rendah.

Berdasarkan data dari Puspendik Kemdikbud (2017/2018) nilai UN matematika SMA Negeri 1 Kota Kupang terkategori rendah pada permasalahan program linear dalam bentuk soal cerita. Daya serap siswa SMA Negeri 1 Kota Kupang jurusan IPA pada indikator menentukan nilai maksimum atau minimum fungsi tujuan pada permasalahan program linear dari 416 siswa hanya sebesar 31,97 %. Daya serap siswa pada indikator tersebut masih lebih rendah jika dibandingkan dengan daya serap siswa pada tingkat kota/kabupaten dan nasional yang masing-masing memiliki persentase daya serap sebesar 32,30 % dan 44,08%, walaupun daya serap siswa tingkat SMA lebih tinggi dibandingkan dengan daya serap siswa tingkat provinsi yang memiliki persentase sebesar 29,57 %.

Salah satu cara yang memiliki sifat dan karakter untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah melalui pengajuan masalah. Krulik (Siswono, 2004) menjelaskan bahwa tugas membuat variasi masalah awal (pengajuan masalah) merupakan sarana untuk memaksimalkan berpikir kreatif. Pengajuan masalah merupakan kegiatan yang mengarahkan siswa pada sikap kritis dan kreatif, karena siswa diminta untuk membuat pertanyaan dari informasi awal yang diberikan. Padahal, bertanya merupakan pangkal semua kreasi. Orang yang memiliki kemampuan mencipta (berkreasi) dikatakan memiliki sikap kreatif, Nasoetion (Siswono, 2004). Selain itu, dengan pengajuan masalah siswa diberi kesempatan aktif secara mental, fisik, dan sosial serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyoediki dan juga membuat jawaban-jawaban yang divergen.

Berangkat dari masalah yang terkemuka diatas, sehingga peneliti berinisiatif melakukan penelitian berkaitan dengan BERPIKIR KREATIF SISWA SMA DALAM PENGAJUAN MASALAH POKOK BAHASAN PROGRAM LINEAR.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana proses berpikir kreatif siswa dalam pengajuan masalah pokok bahasan program linear?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan proses berpikir kreatif siswa dalam pengajuan masalah pokok bahasan program linear.

D. Batasan Istilah

Agar tidak menimbulkan penafsiran ganda, maka diperlukan definisi-definisi atau batasan istilah, sebagai berikut.

1. Berpikir kreatif adalah suatu proses yang digunakan ketika kita mendatangkan/memunculkan suatu ide baru.
2. Pengajuan masalah adalah tugas yang meminta siswa untuk mengajukan atau membuat masalah-masalah baru sesudah menyelesaikan masalah awal yang diberikan.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi Siswa

Untuk mendapatkan informasi berpikir kreatif bagi siswa khususnya pada pokok bahasan program linear.

2. Bagi Sekolah

Dapat memberi masukan kepada sekolah atau lembaga pendidikan, sebagai bahan kajian dalam usaha perbaikan proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih baik sehingga mutu pendidikan dapat ditingkatkan.