

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi sekarang ini telah memberikan dampak positif pada semua aspek kehidupan manusia termasuk juga aspek pendidikan. Sekolah sebagai ujung tombak pendidikan perlu memanfaatkan kemajuan teknologi informasi untuk meningkatkan mutu pendidikan yang diawali dengan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Karena dengan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas akan menghasilkan siswa yang dapat menguasai materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Salah satu mata pelajaran di sekolah yang selalu mendapatkan perhatian adalah mata pelajaran matematika.

Dalam pandangan peneliti biasanya pembelajaran matematika diawali dengan pemberian teori/rumus, contoh soal dan diakhiri dengan latihan soal. Hal ini membuat siswa akan merasa kesulitan ketika latihan soal yang dikerjakan membutuhkan pengembangan dari rumus yang sudah didapatkan. Selain itu juga kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal dengan cara sendiri tidak/kurang nampak.

Kreatif merupakan suatu hal yang jarang sekali diperhatikan dalam pembelajaran matematika. Guru biasanya menempatkan logika sebagai titik incar pembicaraan dan menganggap kreatif merupakan hal yang tidak penting dalam

pembelajaran matematika. Pada salah satu tujuan kurikulum 2013 juga menekankan pada kreativitas dijelaskan bahwa tujuan kurikulum tersebut adalah “mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik". Dengan demikian, semua bidang atau mata pembelajaran yang secara langsung maupun tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif

Masalah pendidikan di Indonesia selalu menjadi topik permasalahan pengembangan kualitas pendidikan. Oleh karena itu Kemendikbud (2013) mengembangkan desain kreativitas untuk setiap jalur, jenjang, dan jenis satuan pendidikan, serta standar kompetensi kurikulum terbaru mengarahkan pada pengembangan dan atau peningkatan kreativitas siswa. Hal ini didukung oleh Herman (2007) yang menyatakan bahwa salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah mengembangkan kemampuan aktif kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan, dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan serta mencoba-coba.

Matematika adalah ilmu dasar yang memegang peranan penting dalam membentuk dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif seseorang. Hal ini disebabkan karena matematika adalah suatu ilmu pengetahuan yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan dan aplikasinya langsung dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam matematika, setiap konsep abstrak yang baru dipahami siswa perlu diberikan penguatan, agar mengendap dan bertahan lama

dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan tindakannya. Pada pembelajaran matematika harus terdapat keterkaitan antara pengalaman belajar siswa sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan. Setiap konsep berkaitan dengan konsep lain, dan suatu konsep menjadi prasyarat bagi konsep yang lain. Sehingga siswa akan mendapat kesempatan untuk dapat mengaitkan konsep-konsep tersebut. Hal ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan kreativitas dari potensi yang dimilikinya

Tujuan pembelajaran matematika berdasarkan Depdiknas (2006) adalah dengan melalui pembelajaran matematika, siswa diharapkan memiliki kemampuan logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta memiliki kemampuan bekerja sama. Sehingga kemampuan berpikir kreatif harus dimiliki setiap individu. Melalui kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika memudahkan siswa untuk memecahkan suatu masalah matematika.

Sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 mengenai Standar Kompetensi Kelulusan pada mata pelajaran matematika untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah, telah dipaparkan bahwa salah satu tujuan mata pelajaran matematika adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan berkerjasama. Bila ditilik dengan seksama ada keselarasan antara tujuan pendidikan nasional dan tujuan pembelajaran matematika. Diantara tujuan kedua tersebut, ditekankan bahwa siswa dibekali dengan kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan tujuan tersebut, terlihat bahwa kemampuan

berpikir kreatif merupakan poin penting dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah.

Kreativitas adalah sebuah proses pembuatan produk-produk dengan mentransformasi produk-produk yang sudah ada. Produk-produk tersebut secara nyata maupun tidak kasat mata harus unik (baru) hanya bagi penciptanya, dan harus memenuhi kriteria tujuan dan nilai yang ditentukan oleh penciptanya. Kemampuan siswa dalam berpikir kreatif memungkinkan orang tersebut memperoleh banyak cara atau alternatif penyelesaian dari suatu masalah. Meskipun terkadang terlalu banyak cara akan menyulitkan sampai kepada hasil akhir, namun dengan banyaknya pilihan akan memungkinkan siswa sampai kepada tujuan dibandingkan siswa yang memang benar-benar tidak memiliki cara untuk sampai kepada solusi masalahnya. Melalui berpikir kreatif siswa diharapkan juga dapat menyelesaikan masalahnya dalam kehidupan sehari-hari secara kreatif.

Berpikir kreatif yaitu berpikir untuk menentukan hubungan-hubungan baru antara berbagai hal, menemukan pemecahan baru dari suatu soal, menemukan sistem baru, menemukan artistik baru, dan sebagainya. Tidak semua orang menyadari pentingnya berpikir kreatif. Seni berpikir kreatif dalam matematika tidak hanya berhenti pada konsep-konsep matematika yang abstrak, melainkan lebih pada penerapan, pengembangan dan penemuan ide matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang perlu ada pada diri siswa untuk menganalisis permasalahan matematika dari berbagai sudut pandang kemudian menyelesaikan dengan kemampuan banyak solusi dan serta melahirkan ide-ide kreatif dan banyak gagasan. Kemampuan berpikir kreatif perlu dikembangkan oleh peserta didik karena memiliki banyak manfaat, diantaranya yaitu berpikir kreatif dapat mewujudkan dirinya, karena perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Selain itu kemampuan berpikir kreatif juga memungkinkan peserta didik melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah dalam matematika. Di sekolah, guru melatih siswa pengembangan pengetahuan, ingatan, dan kemampuan berpikir.

Dari uraian latar belakang di atas, perlu diadakannya penelitian yang memperlihatkan bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Sehingga pada penelitian ini, peneliti berharap dapat mengetahui seperti apa kemampuan berpikir siswa dalam menyelesaikan soal matematika. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: **Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII Dalam Memecahkan Masalah Matematika**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka yang menjadi masalah dalam penelitian adalah bagaimana profil kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII dalam memecahkan masalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan profil kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII dalam memecahkan masalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.

D. Batasan Istilah

Agar tidak terjadi perbedaan pemahaman tentang masalah yang akan diteliti dan untuk mempermudah peneliti dalam menjelaskan apa yang sedang dibahas dan dibicarakan sehingga peneliti dapat bekerja lebih terarah, maka batasan masalah sebagai berikut :

1. Profil adalah sebuah gambaran singkat tentang seseorang, organisasi, benda, lembaga ataupun wilayah.
2. Kemampuan berpikir kreatif adalah suatu rangkaian tindakan yang dilakukan orang dengan menggunakan akal budinya untuk menciptakan buah pikiran baru dari kumpulan ingatan yang berisi berbagai ide, keterangan, konsep, pengalaman, dan pengetahuan.

3. Pemecahan masalah matematika adalah pemecahan masalah sebagai suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai tujuan yang tidak segera dapat dicapai.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi sekolah peneliti ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam membuat suatu kebijakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.
2. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam merancang atau mendesaian suatu proses pembelajaran yang kompeten serta dapat melakukan penelitian sederhana tetapi memberikan peran yang kompleks terhadap keberhasilan melaksanakan pembelajaran baik dilihat dari proses ataupun hasilnya

3. Bagi siswa

Hasil penelitian ini mampu meningkatkan profil berpikir kreatif siswa dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika pada materi sistem persamaan linear dua variabel sehingga mereka bisa memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

4. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan mengenai inovatif dan membekali diri sebagai calon guru matematika yang profesional yang diperoleh dari secara ilmiah yang nanti dijadikan sebagai modal sebagai guru atau pengajar.