

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan, yang berlangsung di sekolah atau luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang.

Pendidikan merupakan modal dasar bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia sehingga dituntut untuk terus berupaya mempelajari, memahami, dan menguasai berbagai macam ilmu. Kemudian ilmu-ilmu tersebut diaplikasikan dalam segala aspek kehidupan. Dengan pendidikan siswa dapat memiliki keunggulan dalam bidangnya masing-masing.

Tujuan pendidikan pada kurikulum 2013 adalah untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Tampak pada dua tujuan pendidikan diatas, salah satu kemampuan yang ingin dicapai adalah kemampuan berpikir kreatif. Menurut (Munandar, 2012) penekanan dalam pendidikan hingga saat ini yang terjadi adalah lebih pada hafalan

dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan , proses-proses pemikiran yang tinggi termasuk berpikir kreatif jarang dilatih.

Dalam dunia pendidikan, salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari oleh siswa adalah Matematika. Pada pembelajaran matematika, penyelesaian masalah merupakan aktivitas yang penting. Masalah dalam matematika adalah pertanyaan-pertanyaan atau soal-soal yang terkait dengan materi matematika yang berbeda atau tidak mencakup aplikasi dari materi yang sama dengan yang telah disampaikan guru. Penyelesaian masalah matematika sangat erat kaitannya dengan berpikir kreatif.

Berpikir kreatif merupakan kombinasi dari pemikiran logis dan pemikiran yang berbeda dengan didasarkan dengan intuisi tetapi memiliki tujuan (Ningrum dan Mega 2016). Selain melihat hasil dari berpikir kreatif, mengetahui proses dari berpikir kreatif juga penting. Kreatifitas erat kaitannya dengan proses berpikir kreatif.

Proses berpikir kreatif merupakan suatu proses yang mengkombinasikan berpikir logis dan berpikir divergen. Berpikir divergen digunakan untuk mencari ide-ide untuk menyelesaikan masalah sedangkan berpikir logis digunakan untuk memverifikasi ide-ide tersebut menjadi sebuah penyelesaian yang kreatif (Siswono, 2005). Proses berpikir kreatif juga merupakan gambaran nyata bagaimana kreativitas terjadi. Setelah

mengetahui gambaran bagaimana kreativitas itu terjadi, selanjutnya dapat dilakukan tindakan pembinaan pengembangan kreativitas siswa.

Proses berpikir kreatif siswa dapat diketahui dari langkah-langkah yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Terdapat faktor yang dapat mempengaruhi proses berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika yaitu kemampuan matematika yang dimiliki siswa.

Kemampuan setiap siswa dalam memahami dan menyelesaikan masalah matematika berbeda-beda. Perbedaan kemampuan tersebut menyebabkan perbedaan tingkat kemampuan matematika setiap siswa. Perbedaan tersebut terbagi menjadi tiga tingkat, yaitu siswa dengan kemampuan matematika tinggi, siswa dengan kemampuan matematika sedang, dan siswa dengan kemampuan matematika rendah.

Berdasarkan kenyataan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMPK Muder Teresa Kupang dapat dilihat bahwa proses berpikir kreatif pada pembelajaran matematika di kelas VII SMP belum dapat dikembangkan dengan baik. Pada awal pembelajaran guru menyajikan masalah untuk diamati siswa, namun guru masih cenderung menggunakan metode ceramah. Guru belum mengajak siswa untuk berlatih mencari solusi penyelesaian dari soal-soal pemecahan masalah sehingga siswa cenderung mengalami kesulitan ketika diberi soal-soal yang sedikit berbeda dari soal-soal yang dijelaskan oleh guru. Siswa cenderung hanya menghafalkan langkah-langkah penyelesaian soal yang dikerjakan guru.

Kendala lain pembelajaran matematika masih menggunakan pola tradisional, pembelajaran berpusat pada guru, atau penggunaan model pembelajaran tidak menekankan kreativitas, sistem evaluasi yang selama ini hanya mengukur prestasi belajar dan hanya menekankan hasil bukan proses.

Untuk itu, perlu adanya penelitian untuk mengetahui bagaimana proses berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika pada siswa dengan kemampuan matematika tinggi, proses berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika pada siswa dengan kemampuan sedang, dan proses berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika pada siswa dengan kemampuan matematika rendah.

Berdasarkan uraian diatas peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “ Proses Berpikir Kreatif Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Kemampuan Matematika “

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana proses berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika berdasarkan kemampuan matematika tinggi ?
2. Bagaimana proses berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika berdasarkan kemampuan matematika sedang?

3. Bagaimana proses berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika berdasarkan kemampuan rendah ?

### **C. Tujuan**

Sesuai dengan rumusan masalah dan latar belakang diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Mengetahui proses berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika berdasarkan kemampuan matematika tinggi
2. Mengetahui proses berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika berdasarkan kemampuan matematika sedang
3. Mengetahui proses berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika berdasarkan kemampuan matematika rendah

### **D. Batasan Istilah**

Tujuan pembuatan batasan istilah ini adalah untuk menghindarkan adanya kesalahpahaman antara penulis dan pembaca. Untuk memberi kejelasan arti dan menghindari penafsiran yang salah maka penulis memberi batasan-batasan dalam penulisan ini :

1. Proses Berpikir: Serangkaian kegiatan yang melibatkan aktivitas mental peserta didik ketika dihadapkan pada suatu permasalahan untuk mencari jawaban/penyelesaian dari permasalahan tersebut.
2. Berpikir Kreatif: Kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, berdasarkan informasi-informasi yang diperoleh sehingga menghasilkan solusi-solusi baru atau gagasan-gagasan baru.

3. Proses Berpikir Kreatif: Langkah-langkah berpikir kreatif yang meliputi mensintesis ide-ide, membangun suatu ide, kemudian merencanakan penerapan ide dan menerapkan ide tersebut untuk menghasilkan sesuatu (produk) yang “baru”
4. Penyelesaian masalah matematika: adalah suatu aktivitas intelektual untuk memahami masalah matematika serta menjawab pertanyaan pertanyaan maupun soal yang diberikan atau Menemukan solusi untuk masalah yang sulit atau rumit dengan logika, pemikiran kreatif, perencanaan dan evaluasi

#### **E. Manfaat**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

##### **a. Manfaat Teoritis**

Sebagai referensi di bidang pendidikan terutama mengenai proses berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika berdasarkan kemampuan matematika

##### **b. Manfaat Praktis**

1. Bagi siswa: penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman siswa dan mengetahui seberapa besar kemampuan matematika yang mereka miliki dapat menghambat proses berpikir siswa dalam menyelesaikan masalah matematika
2. Bagi guru: mendapatkan informasi mengenai tingkat kemampuan proses berpikir kreatif siswa berdasarkan kemampuan matematika

dalam menyelesaikan masalah matematika sehingga dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan siswa.