

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan kepada seseorang dengan tujuan agar orang tersebut mampu menghadapi perubahan akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu mata pelajaran yang sangat berperan dalam perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah matematika. Matematika diberikan sebagai mata pelajaran di sekolah dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa serta kemampuan tingkat tinggi lainnya.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Beberapa aspek tujuan pendidikan nasional yang harus dikembangkan dalam diri siswa adalah kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan dalam memecahkan suatu masalah matematika dengan didasarkan pada pengalaman-pengalaman belajar yang telah dimiliki. Silver (Siswono, 2007:3) memberikan tiga indikator untuk mengidentifikasi kreativitas siswa yaitu kefasihan (fluency), fleksibilitas (flexibility), dan kebaruan (novelty). fleksibilitas

mengacu kepada kemampuan siswa menyelesaikan masalah dalam satu cara kemudian dengan menggunakan cara lain, kefasihan mengacu bermacam-macam interpretasi atau jawaban terhadap suatu masalah dan kebaruan mengacu kepada kemampuan siswa memberikan jawaban dari masalah dengan satu metode (cara) penyelesaian yang “tidak biasa” digunakan oleh individu (siswa) pada tingkat pengetahuannya.

Berdasarkan pengalaman saat melakukan kegiatan praktik pengalaman lapangan di SMP Negeri 8 Kupang, kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah pada umumnya dilakukan dengan membentuk siswa dalam kelompok belajar dan bertanggung jawab atas LKS yang diberikan oleh guru. Namun, soal yang diberikan sebatas pada materi yang diajarkan yang telah didahului dengan contoh oleh guru dan tidak mengembangkan soal cerita dalam pemberian materi yang didasarkan pada persoalan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pemberian soal rutin seperti itu membuat siswa hanya menguasai teknik penyelesaian yang sudah dicontohkan sebelumnya dan tidak memberikan ruang bagi siswa untuk dapat berkreasi dengan pengalaman matematika sebelumnya. Akibatnya, ketika soal yang dihadapinya agak berbeda penyajiannya mereka merasa kesulitan untuk menyelesaikannya. Proses pembelajaran seperti ini yang menyebabkan kreativitas siswa tidak dapat ditelaah dan dikembangkan lebih jauh lagi. Oleh sebab itu, diperlukan kemampuan berkreaitivitas, sehingga siswa dapat memilih dan menerapkan cara/metode yang tepat guna menyelesaikan soal yang dihadapinya dengan benar.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Analisis Kreativitas Matematika Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Sub Pokok Bahasan Pecahan Kelas VIII SMP Negeri 8 Kupang Tahun Ajaran 2014/2015”**.

## **B. Rumusan masalah**

Yang menjadi masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimanakah kreativitas matematika siswa dalam menyelesaikan soal cerita sub pokok bahasan pecahan pada siswa kelas VII SMP Negeri 8 Kupang?

## **C. Tujuan penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisa kreativitas matematika siswa dalam menyelesaikan soal cerita sub pokok bahasan pecahan pada siswa kelas VII SMP Negeri 8 Kupang?

## **D. Batasan istilah**

### 1. Kreativitas matematika siswa

Kreativitas matematika siswa adalah kemampuan siswa untuk menghasilkan ide atau cara baru dalam memecahkan suatu permasalahan matematika.

### 2. Soal cerita

Soal yang disajikan dalam bentuk cerita yang merupakan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

## **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

### 1. Dilihat dari segi teoritis.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika. Adapun manfaat lainnya adalah:

- a. Sebagai bahan refleksi dan evaluasi bagi guru di sekolah tempat penelitian berlangsung yang berkaitan dengan topik penelitian.
- b. Sebagai sumbangan bagi penelitian dalam bidang penelitian yang ada kaitannya dengan topik yang dibahas.

### 2. Dari segi praktis.

Hasil penelitian ini juga bermanfaat dari segi praktis, yaitu: Sebagai informasi atau gambaran bagi calon guru dan guru matematika dalam mengelola pembelajaran.