

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu permasalahan yang sangat penting dalam suatu bangsa, terutama bagi bangsa yang berkembang. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk itu, suatu bangsa akan dikatakan maju jika sumber daya manusianya juga berkualitas. Sumber daya manusia juga bisa dikatakan berkualitas, jika kualitas pendidikan pada bangsa tersebut baik.

Pendidikan memiliki tujuan lain yaitu supaya setiap manusia bisa siap dan mampu untuk menghadapi berbagai macam tantangan yang nantinya muncul berkaitan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan maupun teknologi yang semakin pesat. Pendidikan dalam suatu negara terdiri dari berbagai macam ilmu, matematika misalnya. Matematika sebagai ilmu dasar yang memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan sains dan teknologi, karena matematika adalah sarana berpikir untuk menumbuhkan kembangkan daya nalar, cara berpikir logis, sistematis dan kritis (Hobri, 2009). Hal ini juga tertera pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional

Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyebutkan bahwa pada beberapa mata pelajaran dibekali kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta mempunyai kemampuan untuk bekerja sama. Dengan demikian, dari mata pelajaran matematika dapat dimunculkan suatu kemampuan yaitu kemampuan berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir bisa memiliki potensi untuk tumbuh dan berkembang salah satunya pada lembaga pendidikan formal yaitu sekolah. Namun saat ini, kemampuan berpikir yang sering diabaikan yaitu kemampuan berpikir kreatif. Kurangnya kemampuan berpikir kreatif ditunjukkan oleh beberapa penelitian terdahulu yang mengukur kemampuan berpikir kreatif yaitu penelitian yang meneliti tentang tingkat kemampuan berpikir kreatif matematika siswa SMP Kelas VIII di SMP Negeri 6 Jember, SMP Al Furqan 1, SMP Negeri 1 Rambipuji, dan SMP PGRI 1 Rambipuji, dalam penelitian ini ditunjukkan bahwa sebanyak 2,48% siswa berada pada tingkat kemampuan berpikir kreatif sangat tinggi, 2,48% siswa berada pada tingkat kemampuan berpikir kreatif tinggi, 21,49% siswa berada pada tingkat kemampuan berpikir kreatif sedang, 29,75% siswa berada pada tingkat kemampuan berpikir kreatif rendah, dan 43,80% siswa berada pada tingkat kemampuan berpikir kreatif sangat rendah dari total keseluruhan 121 siswa (Arifani, Sunardi, & Setiawani, 2015). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih rendah.

Kemampuan berpikir kreatif sangatlah penting. Bagi siswa, kemampuan berpikir kreatif bisa menjadi kebutuhannya untuk dapat menyelesaikan masalah matematika tersebut. Dalam pembelajaran matematika kreativitas siswa sangat diperlukan terutama dalam pemecahan masalah yang melibatkan siswa untuk berpikir kreatif, dimana siswa diharapkan dapat mengemukakan ide-ide baru yang kreatif dalam menyelesaikan masalah matematika. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika, yaitu untuk membentuk kemampuan berpikir pada diri siswa yang tercermin melalui kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan baik dalam bidang matematika maupun bidang-bidang lain dalam kehidupan sehari-hari.

Berpikir kreatif merupakan kompetensi tingkat tinggi yang menjadi kelanjutan kompetensi dasar. Berpikir kreatif dalam matematika merupakan petunjuk dalam menyelesaikan masalah matematis termasuk menemukan dan memecahkan masalah. Dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk menggali pengetahuan siswanya agar kreatif dalam menyelesaikan setiap masalah yang diberikan.

Kreativitas memainkan peranan yang penting dalam siklus berpikir matematis tingkat lanjut (Herdani & Ratu, 2018). Ciri-riri aspek kognitif kreativitas adalah kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*) dan keaslian berpikir (*originality*). Ghufroon (Nurhidayati, 2014) juga berpendapat bahwa kelancaran berpikir (*fluency*) merupakan kemampuan untuk mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian

masalah atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban, sedangkan keluwesan berpikir (*flexibility*) merupakan kemampuan menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran, dan keaslian berpikir (*originality*) adalah kemampuan untuk melahirkan ide-ide yang baru dan memikirkan cara yang lazim agar dapat mengungkapkan diri serta mampu membuat berbagai kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.

Berdasarkan wawancara dengan seorang guru matematika di SMPK St. Theresia Kupang pada saat peneliti melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang mengatakan bahwa sebagian siswa masih kesulitan dalam pembelajaran matematika. Siswa juga masih kebingungan jika dihadapkan pada soal non rutin yang contohnya tidak terdapat dalam buku. Hal ini disebabkan karena kurangnya keterampilan siswa dalam mengembangkan pola pikirnya dan mengungkapkan ide yang dimiliki sehingga dapat dikatakan siswa kurang kreatif.

Salah satu cara untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu dengan memberikan masalah berupa soal *Open ended*. Soal *open ended* dianggap mempunyai hubungan yang erat dengan kreativitas karena menuntut siswa untuk menemukan lebih dari satu jawaban dan cara yang benar untuk menyelesaikannya.

Pada penelitian ini diambil materi sistem persamaan linear dua variabel, alasannya dikarenakan materi ini merupakan materi yang memiliki karakter masalah yang terbuka (*open-ended*), dengan masalah yang terbuka maka siswa dapat berpikir kreatif dengan menemukan berbagai alternatif jawaban dalam menyelesaikan masalah yang ada. Masalah berupa soal *open-ended* memiliki tiga tipe, (1) Tipe soal dengan banyak jawaban (*problems whit multiple solutions*); (2) Tipe soal dengan banyak cara pengerjaan (*problems whit multiple solution methods*); (3) Tipe soal dengan masalah yang dapat dikembangkan menjadi masalah baru (*problem to problem*) (Ningrum, 2016). Penggunaan soal *open-ended* bertipe *problems whit multiple solution methods* akan memudahkan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan uraian yang dijabarkan di atas maka peneliti ingin mengeksplorasi kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematis dengan melakukan penelitian dengan judul **“KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MEMECAHKAN MASALAH MATEMATIS”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematis ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memperoleh gambaran kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematis.

D. Batasan Istilah

Penelitian ini dibatasi pada masalah kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematis.

1. Kemampuan berpikir kreatif

Kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini adalah suatu proses yang digunakan dalam upaya pemecahan masalah matematis. Kemampuan berpikir kreatif yang diteliti meliputi tiga aspek yaitu (1) kefasihan (*fluency*) mengacu pada kemampuan siswa dalam memberi jawaban masalah yang beragam dan benar; (2) fleksibilitas (*flexibility*) mengacu pada kemampuan siswa memecahkan masalah dengan berbagai cara yang berbeda; dan (3) kebaruan (*novelty*) mengacu pada kemampuan siswa menjawab masalah dengan beberapa jawaban yang berbeda-beda tetapi benar atau satu jawaban yang tidak biasa dilakukan oleh siswa pada tingkat pengetahuannya.

2. Masalah matematis

Masalah matematis adalah masalah tidak rutin yang memerlukan lebih dari prosedur-prosedur yang telah siap (*ready-to-hand procedures*) atau algoritma-algoritma dalam proses solusinya.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

1. Bagi siswa

Untuk lebih kreatif dalam menyelesaikan masalah matematis.

2. Bagi guru

Dapat membantu guru dalam mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematis.

3. Bagi peneliti

Dari hasil penelitian ini, dapat membuat wawasan peneliti semakin bertambah tentang kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah matematis.