

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dalam sebuah negara memegang peranan penting dalam menghadapi perkembangan zaman saat ini. Ditambah lagi dengan adanya era globalisasi yang membuat kita harus bersaing dengan negara-negara lain. Untuk itulah peningkatan kualitas sumber daya manusia harus tetap dilakukan salah satunya melalui pendidikan.

Pendidikan adalah sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan (Muhibbin : 2004). Dengan kata lain, pendidikan merupakan suatu usaha manusia untuk menuju ke arah hidup yang lebih baik. Fungsi pendidikan adalah membimbing anak ke arah suatu tujuan pendidikan yang di nilai tinggi.

Berbicara masalah pendidikan, tentu tak luput dari istilah belajar dan pembelajaran. Belajar adalah proses perubahan perilaku untuk memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan sesuatu hal baru serta diarahkan pada suatu tujuan. Pembelajaran akan berfokus pada pengembangan kemampuan intelektual yang berlangsung secara sosial dan kultural, mendorong siswa membangun pemahaman dan pengetahuannya sendiri dalam konteks sosial, dan belajar dimulai dari pengetahuan awal dan perspektif budaya. Tugas belajar di desain menantang dan menarik untuk mencapai derajat tingkat tinggi (Kamdi, 2008).

Menyinggung masalah kegiatan belajar dan pembelajaran, tentu mempelajari berbagai bidang studi. Salah satunya adalah Matematika. Matematika adalah salah satu ilmu yang sangat penting untuk hidup kita. Matematika adalah angka-angka dan perhitungan yang merupakan bagian dari hidup manusia. Dalam kehidupan sehari-hari pun manusia tidak pernah luput dari matematika. Hampir tiap saat kita selalu menggunakan matematika. Tapi pada kenyataannya, hingga saat ini banyak siswa yang masih beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit,

menakutkan dan membosankan karena sifatnya yang abstrak. Hal inilah yang dapat mengakibatkan siswa menjadi malas dan kurang berminat dalam mempelajari matematika. Keadaan tersebut akan berimbas pada rendahnya tingkat kemampuan berpikir siswa dan mengakibatkan kurangnya kemampuan siswa dalam mengembangkan kreativitasnya.

Pengembangan kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu fokus pembelajaran matematika. Melalui pembelajaran matematika, siswa diharapkan memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta memiliki kemampuan bekerja sama (Depdiknas, 2004). Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sangatlah penting dalam pembelajaran matematika. Seperti yang diungkapkan oleh Munandar (Parwati, 2005: 46) sebagai berikut: (1) Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya, (2) Kreativitas atau berpikir kreatif, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, dan (3) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.

Mengingat hal tersebut, maka dalam pembelajaran di kelas sudah sepatutnya seorang guru matematika menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Selain itu, dalam pembelajaran matematika siswa tidak cukup hanya dibekali dengan ketrampilan berhitung saja. Tetapi guru juga harus mengupayakan agar siswa mampu secara aktif dan mandiri untuk menemukan, menelaah, memahami dan mengkonstruksi konsep-konsep matematika, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa yang dapat berimplikasi pada kemampuan siswa untuk berpikir secara kreatif dalam menyelesaikan masalah-masalah konseptual.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa disebabkan guru tidak berusaha menggali dan mendorong siswa tentang berpikir kreatif. Anak-anak biasanya tidak didorong mengajukan pertanyaan dan menggunakan daya imajinasinya, mengajukan masalah-masalah sendiri, mencari jawaban-jawaban terhadap masalah-masalah non rutin atau menunjukkan banyak inisiatif.

Upaya yang dilakukan dapat dari segi materi, proses pembelajaran, perbaikan dan dukungan sarana prasarana, peningkatan kemampuan guru dalam mengajar melalui penataran atau pelatihan, pengurangan atau pembagian materi menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana (penyederhanaan muatan materi dalam kurikulum) atau peningkatan mutu input (siswa) di sekolah. Pendekatan untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti lebih menekankan pada proses pembelajarannya, karena proses tersebut merupakan tugas dan tanggung jawab profesional guru sehari-hari dan akan berdampak pada tugas-tugas di kelas berikutnya. Bila mengacu pada identifikasi penyebab kelemahan tersebut, maka dalam proses pembelajaran diperlukan cara yang mendorong siswa untuk memahami masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyusun rencana penyelesaian dan melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan sendiri penyelesaian masalah, serta mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator (Tatag Y E Siswono, 2005).

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk berpikir kritis sekaligus dialogis, kreatif dan interaktif yakni *problem posing* atau pengajuan masalah-masalah yang dituangkan dalam bentuk pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut kemudian diupayakan untuk dicari jawabannya baik secara individu maupun bersama dengan pihak lain, misalnya sesama peserta didik maupun dengan pengajar sendiri (Suryosubroto, 2009: 203).

Bila meninjau cara pembelajaran yang diharapkan itu, maka salah satu pendekatan pembelajaran yang memiliki sifat dan karakter tersebut adalah pembelajaran dengan pengajuan masalah (*Problem Posing*). Pengajuan soal intinya meminta siswa untuk mengajukan atau membuat masalah (soal) baru sebelum, selama atau sesudah menyelesaikan masalah awal yang diberikan. Pengajuan masalah bermanfaat, antara lain membantu siswa dalam mengembangkan keyakinan dan kesukaan terhadap matematika, sebab ide-ide matematika mereka dicobakan untuk memahami masalah yang sedang dikerjakan dan dapat meningkatkan kinerjanya dalam pemecahan masalah. Pengajuan masalah merupakan tugas kegiatan yang mengarah pada sikap kritis dan kreatif.

Mencermati berbagai permasalahan dan realitas belajar sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya. Oleh karena itu disusun sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Pendekatan *Problem Posing* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Belajar Matematika“

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Adakah Pengaruh Pendekatan *Problem Posing* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Belajar Matematika “

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Pendekatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.

D. Manfaat Penelitian

Secara umum hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan bagi program pendidikan matematika. Bagi pihak-pihak yang terkait, yakni:

1. Manfaat bagi para guru, kepala sekolah dan lembaga pendidikan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam membuat suatu kebijakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dan juga dapat dijadikan referensi sebagai salah satu model pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.
2. Manfaat bagi siswa dapat menggali kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki oleh siswa dan dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran yang menarik dalam proses belajar dan bisa menjadi acuan untuk menemukan metode belajar yang tepat bagi mereka.
3. Manfaat bagi guru dapat menjadi masukan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

4. Manfaat bagi peneliti dapat dijadikan sebagai suatu informasi mengenai penerapan pendekatan pengajaran terbaik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam belajar matematika.

E. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan peneliti agar masalah yang diteliti terfokus dan tidak meluas. Pembatasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pendekatan yang dipilih pada penelitian ini adalah pendekatan *Problem Posing*, yaitu pengajuan soal intinya meminta siswa untuk mengajukan atau membuat masalah (soal) baru sebelum, selama atau sesudah menyelesaikan masalah awal yang diberikan.
- b. Kemampuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif yang dibatasi pada indikator : *Fluency* (Kelancaran), *Flexibility* (Keluwesan), *Originality* (Keaslian), *Elaboration* (Kerincian)