

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan besar dalam kehidupan, sebagai ilmu tentang segala sesuatu. Matematika menjadi dasar perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern dalam memajukan daya pikir manusia. Rashidov, dkk (2020) menyatakan bahwa matematika juga perlu diberikan kepada siswa untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, inovatif dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Oleh karena itu, matematika adalah mata pelajaran yang wajib dipelajari pada setiap jenjang pendidikan.

Disamping pentingnya peran matematika, di era revolusi industri 4.0 ini juga diperlukan kemampuan siswa untuk perkembangan pendidikan. Terdapat 4 jenis kemampuan yang dibutuhkan siswa disebut dengan 4C yaitu kemampuan berpikir kreatif (*creativity*), kemampuan bekerja sama (*collaboration*), kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) dan kemampuan berkomunikasi (*communication*) (Saputra, dkk 2019). Dalam pembelajaran matematika, siswa dituntut untuk aktif dan tidak hanya bergantung kepada guru, agar siswa tidak hanya menghafal namun dapat memahami sehingga materi pelajaran lebih bermakna. Salah satu kemampuan yang diperlukan siswa untuk memahami materi lebih bermakna adalah kemampuan berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan keterampilan yang bertujuan untuk menciptakan atau menemukan ide baru yang berbeda, tidak umum, orisinal yang membawa hasil yang pasti dan tepat (Andiyana 2018). Kemampuan berpikir kreatif perlu mendapat perhatian lebih pada proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Kemampuan ini perlu dimiliki setiap siswa agar dapat menjawab persoalan untuk bisa menemukan solusi melalui alternatif ide/gagasan dalam penyelesaian yang terkait dengan matematika, tentunya pemecahan masalah ini dapat dikaitkan dengan soal yang diberikan sebagai salah satu tolak ukur mengukur hasil belajar siswa. Kemampuan ini juga bertujuan agar siswa mampu mengembangkan kreatifitas dalam pembelajaran.

Disamping pentingnya kemampuan berpikir kreatif, realita tidak semuanya terlaksana dalam pembelajaran sehingga siswa hanya ketergantungan untuk mencontek dan tidak dapat melaksanakan pembelajaran dengan sesuai standardnya. Noer (2019) menyatakan bahwa

kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang saat ini masih kurang mendapatkan perhatian guru dalam pembelajaran matematika. Kurangnya pelatihan berpikir kreatif ini ditandai dengan siswa yang hanya menghafal rumus matematika tanpa mengaitkan konsep matematika yang sudah didapat, mencontoh dan mencatat cara yang diberikan oleh guru, tanpa memikirkan cara lain dalam menyelesaikan masalah.

Kemampuan berpikir kreatif bisa dikatakan kreatif jika siswa tersebut berlatih berbagai soal terlebih dahulu. Hal ini sejalan dengan penelitian Al Adawiah, dkk (2019) yaitu kemampuan berpikir kreatif tidak dapat muncul dengan sendirinya namun perlu dikembangkan dengan cara yaitu melalui proses pembelajaran dan membutuhkan suatu latihan. Oleh karena itu kemampuan berpikir kreatif harus dilaksanakan dengan latihan soal dan berbagai proses pembelajaran sehingga siswa tersebut mampu mencapai kemampuan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti bersama salah satu guru matematika SMPN 2 Gedangan pada tanggal 5 Januari 2023 yang menyatakan bahwa masih banyak siswa yang tidak mampu menyelesaikan masalah matematika dengan berpikir kreatif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Sari dan Afriansyah 2022) yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam berpikir kreatif matematis masih belum maksimal. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif ini perlu diterapkan dan dikembangkan oleh siswa.

Dalam proses berpikir kreatif, setiap orang memiliki pola berpikir berbeda. Disinilah *Advesity Quotient* dianggap memiliki peran yang sangat penting. *Advesity Quotient* merupakan salah satu kecerdasan yang dimiliki seseorang ketika menghadapi permasalahan, atau dengan kata lain merupakan daya juang seseorang yang mampu mempengaruhi prestasi belajar siswa tersebut. *Adversity quotient* memiliki 3 jenis, yaitu *Climber*, *Camper*, dan *Quitter*. *Climber* merupakan individu yang berani mengambil resiko, selalu mencapai tujuan yang diinginkan dan selalu berusaha sebaik mungkin untuk bisa menyelesaikan masalah. *Camper* merupakan seseorang yang mempunyai karakteristik mudah merasa puas dengan apa yang telah dicapai sehingga tidak berusaha secara maksimal ketika menghadapi masalah. Sedangkan *quitter* merupakan seseorang yang mudah menyerah dan cenderung menghindari masalah (Sari dkk, 2022).

Pada penelitian ini, peneliti lebih menfokuskan pada tipe *climber* karena *climber* terbiasa dengan kondisi sulit dan penuh tantangan. Pada saat orang lain berpikir negatif terhadap sesuatu yang tidak mungkin, orang tipe *climber* masih berpikir positif dan memiliki harapan yang besar untuk terwujud. Dengan demikian, siswa yang memiliki tipe *climber* mampu menyelesaikan soal

dengan pola berpikir tinggi dan memiliki semangat juang yang tinggi untuk menjadi lebih baik dan berlatih untuk meningkatkan kemampuan yang ada pada dirinya.

Hasil penelitian purwasih (2019) menunjukkan bahwa siswa *climber* melakukan proses berpikir asimilasi pada tahap memahami masalah, menyusun rencana penyelesaian, menyelesaikan masalah sesuai perencanaan, dan memeriksa kembali hasil yang telah diperoleh dan memiliki kemampuan untuk mengerjakan soal-soal berpikir kreatif pada indikator *fluency*, *flexibility*. Hal ini menunjukkan bahwasannya siswa tipe *climber* berhasil mencapai kemampuan berpikir kreatifnya karena dapat mengerjakan soal sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif. Hal ini sama halnya jika diterapkan dalam salah satu mata pelajaran matematika yaitu sistem koordinat.

Sistem koordinat adalah materi yang berupa metode untuk menentukan letak suatu titik dalam grafik dua dimensi. Penelitian ini diberikan materi sistem koordinat dalam pembelajaran matematika, siswa dapat menunjukkan letak atau posisi dari suatu titik. Hal ini dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SMPN 2 Gedangan di atas, ditemukan bahwa terdapat masalah mengenai kemampuan berpikir kreatif, sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Kategori *Climber* dalam Menyelesaikan Soal Sistem Koordinat”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan di atas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana proses berpikir kreatif siswa SMP kategori *climber* dalam menyelesaikan soal sistem koordinat?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis kemampuan berfikir kreatif siswa SMP kategori *climber* dalam menyelesaikan soal sistem koordinat.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan minat dalam belajar matematika setelah mengetahui berpikir kreatif siswa ditinjau dari kategori *climber* pada materi sistem koordinat kelas VIII SMP.

2. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk mengatasi masalah pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa, yaitu dengan melakukan peningkatan terhadap proses belajar mengajar di sekolah.