

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan media yang sangat berperan untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi. Mengingat peran pendidikan sangat penting maka sudah semestinya aspek ini menjadi perhatian dalam rangka meningkatkan sumber daya masyarakat yang berkualitas. Pendidikan mempunyai fungsi dan tujuan yang telah diatur dalam UUD RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Fungsi pendidikan nasional yang tercantum dalam UUD tersebut salah satunya yaitu ingin menghasilkan manusia yang kreatif. Siswa didorong untuk mengembangkan kreativitas yang terdapat dalam dirinya. Apabila siswa memiliki kreativitas, maka akan muncul ide-ide kreatif untuk menyelesaikan persoalan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kreativitas mereka akan terbiasa menemukan sendiri ide-ide yang digunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan No. 23 Tahun 2006 mengenai Standar Kompetensi Kelulusan pada mata pelajaran matematika untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah, telah dipaparkan bahwa :

“salah satu tujuan mata pelajaran matematika adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama”.

Berdasarkan tujuan tersebut terlihat bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu poin penting yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan disetiap jenjang pendidikan. Menurut Sulaeman (2013) matematika adalah mata pelajaran yang dikenal sulit oleh banyak orang. Ini sejalan dengan pendapat Ramlan (2013) bahwa mendengarkan kata “matematika” saja, kebanyakan siswa akan merasakan kesan yang tidak menyenangkan. Mereka membayangkan angka-angka yang rumit, serta rumus-rumus yang sulit dimengerti. Akibatnya prestasi belajar matematika siswa masih dianggap rendah, sehingga kualitas pembelajaran

matematika juga dianggap masih rendah. Ini sejalan dengan Syaifudin (2013) yang menyatakan bahwa “pembelajaran matematika cenderung pada pencapaian target kurikulum dan buku yang difasilitasi oleh pemerintah. Siswa cenderung menghafalkan konsep-konsep matematika yang diberikan guru yang sesuai dalam buku tanpa mengembangkan ide-ide yang baru”.

Ide baru terkait dengan salah satu indikator berpikir kreatif, karena menyebabkan seseorang mampu melahirkan gagasan yang baru. Memiliki ide baru amatlah penting, agar siswa dapat mengembangkan pola pikir dan pengetahuan yang dimilikinya. Kaitan kreatif dalam pelajaran matematika adalah dalam hal kemampuan berpikir. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menyelesaikan permasalahan secara kreatif. Orientasi pembelajaran matematika pada saat ini diupayakan lebih menekankan pada pengajaran keterampilan berpikir kreatif karena kekreatifan seseorang akan membawa kepada persaingan yang mampu mengembangkan global dunia. Berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan gagasan baru yang efektif. Kemampuan berpikir kreatif dinyatakan sebagai keterampilan berpikir yang dicerminkan dari empat aspek berpikir, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keterincian (Guilford dalam Munandar 2014 )

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru matematika kelas VII di SMPN 8 Kota Sukabumi nilai UTS genap tahun ajaran 2017/2018 yang mencapai nilai lebih dari KKM hanya 11% dari 181 siswa. Banyak faktor yang menyebabkan permasalahan tersebut. Menurut Syaifuddin (2013)

“Dalam pembelajaran matematika dengan cara langsung kegiatan belajar mengajar banyak didominasi oleh guru, sehingga yang aktif adalah guru. Dengan demikian siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan, memperhatikan, dan mencatat apa yang telah diterangkan oleh guru. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung malas berpikir untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan tidak sedikit siswa yang merasa jenuh dalam mengikuti pelajaran matematika”.

Menurut Ruseffendi (2006) selama ini proses pembelajaran matematika dikelas, pada umumnya siswa mempelajari matematika hanya diberi tahu oleh gurunya dan bukan melalui kegiatan eksplorasi. Itu semua mengindikasikan bahwa siswa tidak aktif dalam belajar. Melalui proses pembelajaran seperti ini, kecil kemungkinan kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika akan berkembang. Dapat disimpulkan bahwa salah satu penyebab permasalahan di sekolah adalah guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga berdampak

pada proses pembelajaran yang membosankan karena hanya mendengarkan dan mengerjakan soal saja. Oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran yang bervariasi.

Pemilihan model pembelajaran yang dibutuhkan haruslah dapat membuat siswa aktif, sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif model pembelajaran penemuan terbimbing merupakan model pembelajaran yang bersifat *student oriented* dengan teknik *trial and error*, menerka, menggunakan intuisi, menyelidiki, menarik kesimpulan, serta memungkinkan guru melakukan bimbingan dan penunjuk jalan dalam membantu siswa untuk mempergunakan ide, konsep, dan keterampilan yang mereka miliki untuk menemukan pengetahuan yang baru. Menurut Bruner ( Prience & Felder, 2006) belajar dengan penemuan merupakan pendekatan yang berbasis pemeriksaan. Para siswa diberi suatu pertanyaan untuk menjawab suatu masalah untuk dipecahkan atau pengamatan-pengamatan untuk dijelaskan, mengarahkan dirinya sendiri untuk melengkapi tugas-tugas, menarik kesimpulan yang sesuai dengan temuannya, dan “menemukan” pengetahuan konseptual berdasarkan fakta yang diinginkan di dalam prosesnya.

Pembelajaran penemuan terbimbing akan mengenalkan siswa pada situasi dimana siswa bebas menyelidiki dan menarik kesimpulan untuk mencari penemuan yang baru. Guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun konsep dalam pemecahan masalah dan menggunakan ide serta keterampilan yang sudah mereka pelajari untuk menemukan pengetahuan yang baru. Pada saat itulah mereka dapat mengeksplor ide-ide kreatif yang akan dibangun sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Hal ini dikarenakan, dalam menyelesaikan suatu persoalan, apabila menerapkan berpikir kreatif akan menghasilkan banyak ide yang berguna dalam menemukan penyelesaiannya. Kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Sehingga, model penemuan terbimbing mengarahkan siswa aktif berpikir, mencari tahu, aktif dan mencari alternatif-alternatif termudah agar dapat menyelesaikan suatu masalah yang diberikan. Oleh karena itu, pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran penemuan terbimbing akan menjadi bermakna serta diharapkan meningkatkan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal dengan baik.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dilakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Model Penemuan Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematika siswa .
2. Pembelajaran matematika yang diterapkan dalam kelas pada umumnya tidak memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan ide yang dimiliki oleh siswa.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dapat diajukan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut : Apakah kemampuan berpikir kreatif matematika siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran penemuan terbimbing lebih baik daripada siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran langsung?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematika siswa antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran penemuan terbimbing dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran langsung.

### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat sebagai berikut :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini dapat menjadikan salah satu referensi yang berkaitan dengan model pembelajaran penemuan terbimbing pada kemampuan berpikir kreatif matematis.

#### **2. Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis yang ingin dicapai sebagai berikut :

- a. Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk dapat menggunakan model pembelajaran dalam pembelajaran matematika pada materi segitiga segiempat.
- b. Bagi siswa, proses pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan keterampilan berpikir kreatif matematika siswa.
- c. Bagi peneliti, menambah pengalaman sebagai bekal untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional dalam menggunakan model pembelajaran penemuan terbimbing terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.