

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pembelajaran matematika kreativitas merupakan hal yang penting untuk dikembangkan di dalam proses pembelajaran. Rasa ingin tau dan imajinasi adalah modal utama kreativitas yang harus dikembangkan pada peserta didik. Dengan adanya kreativitas yang baik diharapkan peserta didik bisa lebih mengembangkan materi pembelajaran dengan cara mereka sendiri sehingga mereka bisa lebih paham dengan materi pembelajaran. Terciptanya kreativitas yang baik di dalam peserta didik akan memberi pengaruh yang baik. Contohnya pengaruh baik adalah peserta didik dapat memiliki minat dan hasil belajar yang tinggi.

Berdasarkan hasil observasi awal kreativitas matematika siswa kelas VII E MTs Negeri Surakarta 1 diperoleh hasil yang bervariasi dan belum sesuai harapan. Kemampuan kreativitas matematika siswa kelas VII E MTs Negeri Surakarta 1 yang berjumlah 38 siswa diperoleh hasil, yaitu (1) siswa mampu dalam memecahkan masalah berjumlah 3 siswa (7.89%), (2) siswa mampu memperkaya penyelesaian masalah dengan berbagai alternatif jawaban berjumlah 2 siswa (5,26%), (3) siswa mempunyai rasa ingin tahu terhadap suatu masalah berjumlah 4 siswa (10.52%), (4) siswa mampu mengerjakan soal yang diberikan oleh guru berjumlah 4 siswa (10.52%).

Penyebab-penyebab dari rendahnya kreativitas matematika dapat muncul dari guru, siswa, lingkungan dan sarana prasarana. Faktor dari siswa meliputi tingkat rasa ingin tahu dan imajinasi pelajaran matematika yang bervariasi. Sedangkan dari guru meliputi penggunaan strategi pembelajaran yang kurang menarik dan menjenukan menjadikan siswa kurang antusias dan kurang mamacu siswa dalam meningkatkan imajinasi dan rasa ingin tau. Akibatnya kreativitas siswa belum dapat berkembang dan masih rendah.

Berbagai usaha telah dilakukan guru MTs Negeri Surakarta 1 dalam mengatasi masalah tersebut, seperti menerapkan diskusi-diskusi dalam kelas. Namun usaha tersebut belum cukup berhasil dalam menangani masalah tersebut.

Bermula dari akar permasalahan yang paling dominan peneliti mengusulkan alternatif tindakan yang dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa. Solusi yang ditawarkan peneliti adalah memberikan alternatif tindakan pendekatan pembelajaran *scientific* dengan strategi *Group Investigation* (GI). Pendekatan pembelajaran *scientific* dengan strategi GI adalah suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses untuk berfikir secara kritis dan analisis untuk memecahkan sendiri masalah yang dipertanyakan dengan memanfaatkan strategi GI.

Pendekatan *scientific* adalah pembelajaran sebagaimana yang meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mencipta untuk semua mata pelajaran. Dalam proses pembelajaran harus tetap menerapkan nilai-nilai atau sifat-sifat ilmiah dan menghindari nilai-nilai atau sifat-sifat

nonilmiah untuk mendapatkan hasil yang baik (kementrian pendidikan dan kebudayaan tahun 2013). Agar pembelajaran *scientific* dapat mendapatkan hasil yang baik, guru memerlukan suatu strategi pembelajaran yang dapat dikolaborasikan dengan pendekatan *scientific*. Strategi pembelajaran yang dapat dikolaborasikan salah satunya adalah strategi GI. Strategi GI adalah suatu strategi pembelajaran dimana siswa di dalam kelas dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberi soal yang berbeda.

Proses pembelajaran pendekatan pembelajaran *scientific* dengan strategi GI dimulai dengan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan pengamatan terhadap materi yang akan disajikan dilanjutkan dengan tahapan menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta. Dalam strategi GI, siswa diberikan kontrol dan pilihan penuh untuk merancang apa yang ingin dipelajari dan investigasi. Hal yang dilakukan pertama adalah membagi siswa kedalam kelompok kecil yang heterogen. Masing-masing kelompok diberi tugas yang berbeda. Masing-masing anggota kelompok berdiskusi dan menentukan informasi apa yang akan dikumpulkan, bagaimana menelitinya dan bagaimana menyajikan hasil penelitiannya di depan kelas (Miftahul Huda, 2013: 124). Pada pembelajaran *scientific* dengan strategi GI dapat membantu siswa lebih aktif, kreatif dan suka pembelajaran matematika.

Berdasarkan akar penyebab masalah yang domain dapat diajukan alternatif tindakan pembelajaran *scientific* dengan srategi *Group Investigasi*.

Dengan pembelajaran *scientific* dengan strategi *Group Investigasi* diduga dapat meningkatkan kemampuan kreativitas matematika siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka, rumusan masalah secara umum yaitu, apakah melalui pembelajaran *scientific* dengan strategi *Group Investigasi* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran matematika bagi siswa kelas VII E MTs Negeri Surakarta 1?

Kreativitas siswa dapat diamati melalui indikator: (1) kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, (2) kemampuan siswa memperkaya penyelesaian masalah dengan berbagai alternatif jawaban, (3) rasa ingin tahu siswa terhadap suatu masalah, (4) kemampuan siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

C. Tujuan Penelitian

Dalam suatu penelitian tujuan merupakan suatu alat kontrol yang dapat dijadikan sebagai petunjuk. Sehingga penelitian ini berjalan sesuai dengan apa yang diinginkan. Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas matematika bagi siswa kelas VIIIE MTs Negeri Surakarta 1. Sedangkan tujuan penelitian ini secara khusus adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas matematika bagi siswa kelas VIIIE MTs Surakarta 1 melalui pendekatan pembelajaran *scientific* dengan strategi *Group Investigation* (GI).

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan pembelajaran kepada pembelajaran matematika utamanya pada peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran matematika setelah menggunakan pendekatan pembelajaran *scientific* dengan strategi pembelajaran *Group Investigasi* (GI). Sedangkan secara tujuan khusus penelitian ini, yaitu:

- a. Menemukan teori baru yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran matematika setelah menggunakan pendekatan pembelajaran *scientific* dengan strategi *Group Investigation* (GI).
- b. Sebagai dasar untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas proses belajar matematika dengan meningkatkan kemampuan kreativitas siswa.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas layanan bimbingan individu atau kualitas matematika.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat digunakan memperbaiki kualitas layanan pembinaan berkelanjutan peningkatan profesionalisme guru.

E. Definisi Istilah

1. Pendekatan Pembelajaran *scientific*

Pendekatan pembelajaran *scientific* adalah pendekatan yang sebenarnya *diadopsi* dari pendekatan ilmiah dalam memecahkan sebuah masalah. Pendekatan ilmiah dalam pembelajaran tidak hanya fokus pada bagaimana mengembangkan kompetensi siswa dalam melakukan observasi atau eksperimen, namun bagaimana mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikir sehingga dapat mendukung aktivitas kreatif dalam berinovasi atau berkarya. Pendekatan *scientific* meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba dan membentuk jejaring untuk materi pelajaran.

2. Strategi pembelajaran Group Investigation

Strategi pembelajaran GI lebih menekankan pada pilihan dan kontrol siswa daripada menerapkan teknik-teknik pengajaran di dalam kelas. Strategi pembelajaran GI memberi kontrol pada siswa dan pilihan penuh untuk merencanakan apa yang ingin dipelajari dan diinvestigai.

Menurut Sharan,dkk. dalam Trianto (2011: 55) langkah-langkah Group Investigation meliputi 6 (enam) fase, yaitu:

a. Memilih topik

Siswa ditempatkan dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok diberi topik atau tugas yang berbeda.

b. Perencanaan kooperatif

Siswa dan guru merencanakan prosedur pembelajaran, topik dan tugas sesuai dengan yang telah ditentukan pada fase pertama.

c. Implementasi

Siswa menerapkan rencana yang telah mereka kembangkan pada fase kedua. Di sini siswa melakukan diskusi dan menentukan informasi dari apa yang mereka kumpulkan. Guru secara ketat mengikuti kemajuan secara kelompok dan mengajukan bantuan bagi kelompok bila diperlukan.

d. Analisis dan sintesis

Siswa menganalisis, menyintesis dan merencanakan bagaimana informasi tersebut diringkas dan disajikan menarik sebagai bahan untuk presentasi di depan kelas.

e. Presentasi hasil final

Semua atau beberapa kelompok menyaikan hasil investigasi di depan kelas dengan cara menarik dengan tujuan untuk melibatkan kelompok-kelompok lain sehingga terjadi perspektif luas pada topik tersebut.

f. Evaluasi

Siswa dan guru mengevaluasi tiap kontribusi kelompok terhadap kerja kelas sebagai suatu keseluruhan.

3. Kreativitas

Kreatifitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode, ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estestis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.