

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekwat dalam kehidupan masyarakat. Pengajar bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan. Hal ini tertuang dalam suatu rumusan nasional tentang istilah “Pendidikan” adalah sebagai berikut : “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang” (UU R.I. No. 2 Tahun 1989, Bab I, Pasal 1).

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 didesain menantang dan menarik untuk mencapai derajat tingkat tinggi (Kamdi, 2008).

Untuk membantu siswa mengembangkan potensi intelektual mereka, CTL (Contextual Teaching & Learning) mengajarkan langkah-langkah yang dapat digunakan dalam berpikir kritis dan kreatif serta memberikan kesempatan untuk menggunakan keahlian berpikir dalam tingkatan yang lebih tinggi ini dalam dunia nyata (Jhonson, 2009: 182).

Fauzi (2004: 48) mengemukakan pendapatnya tentang pengertian berpikir kreatif “berpikir kreatif yaitu berpikir untuk menentukan hubungan-hubungan baru antara berbagai hal, menemukan pemecahan baru dari suatu soal, menemukan sistem baru, menemukan bentuk artistik baru, dan sebagainya”.

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). Pengembangan kemampuan berpikir kreatif memang perlu dilakukan karena kemampuan ini merupakan salah satu kemampuan yang dikehendaki dunia kerja (Career Center Maine Department of Labor USA, 2004). Tak diragukan lagi bahwa kemampuan berpikir kreatif juga menjadi penentu keunggulan suatu bangsa. Daya kompetitif suatu bangsa sangat ditentukan oleh kreativitas sumber daya manusianya (Ali Mahmudi, 2010).

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.

Kreativitas di dunia pekerjaan sangat dibutuhkan. Dunia pekerjaan dan masyarakat membutuhkan orang yang kreatif guna menemukan inovasi-inovasi baru untuk kehidupan manusia. Kenyataan yang terjadi sekarang, semakin sedikit ditemukan orang-orang yang kreatif. Ini ditandai dengan semakin rendahnya inovasi dan kreasi baru oleh masyarakat secara umum. Berpikir kreatif sangat diperlukan oleh siswa sebagai bekal masa depan (Tri dan Rochmad, 2012).

Dalam konteks yang lebih luas di luar pembelajaran, Mahmudi (2010) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif menjadi penentu kunggulan suatu bangsa. Daya kompetitif suatu bangsa dalam persaingan global sangat ditentukan oleh kreativitas sumber daya manusianya. Dengan demikian, kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang perlu ditingkatkan.

Dengan pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru-guru saat ini (*Teacher Centered*), mutu pendidikan di Indonesia dinilai kurang memuaskan (Ferry, dkk, 2011). TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) mencatat data bahwa peringkat prestasi matematika siswa kelas VIII

(SMP) Indonesia pada tahun 2009 berada diperingkat ke-38 dari 42 negara dengan skor 386 turun 11 poin dari hasil TIMSS pada 2007 yaitu 397 (Litbang Kemendikbud 2011). Skor ini sungguh rendah bila dibandingkan dengan rata-rata skor internasional yaitu 500. Sedangkan menurut survei PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2009, Indonesia menempati peringkat ke-61 dari 65 negara yang disurvei dengan skor rata-rata kemampuan matematika siswa Indonesia yaitu 371, skor tersebut masih di bawah rata-rata internasional yaitu 496 (Litbang Kemendikbud, 2011). Berdasarkan data tersebut, jelas mutu pendidikan matematika menurut TIMSS masih rendah karena di bawah rata-rata skor internasional. Sedangkan menurut survei PISA, didapat fakta bahwa literasi matematika siswa Indonesia juga rendah. Siswa Indonesia hanya mampu memecahkan masalah sederhana, dan tidak bisa memecahkan masalah-masalah yang tidak rutin. Hal ini berarti bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi matematik siswa seperti berpikir kreatif masih kurang.

Kadir (2005) bahwa hasil penelitiannya, pembelajaran matematika dengan pendekatan *problem posing* mampu membuat siswa aktif dan kreatif. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa mengembangkan soal matematika sendiri berdasarkan informasi yang diberikan. Siswa mampu mengolah dan mengeksplorasi informasi yang ada dan mengajukan masalah atau soal-soal matematika yang dapat diselesaikan.

Hasil penelitian Ike Rasmianti (2012) mengimplikasikan bahwa dalam pembelajaran matematika bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran *problem posing* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Hasil penelitian Supardi (2012), bahwa siswa yang memiliki tingkat berpikir kreatif tinggi maka prestasi belajar matematika juga tinggi. Sebaliknya siswa yang memiliki tingkat berpikir kreatif rendah maka prestasi belajar matematika yang dicapainya kurang.

Sri Hastuti (2011) dalam penelitiannya bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada pembelajaran berbasis masalah open-ended terkategori peningkatan sedang.

Penelitian Saleh Haji (2011), terdapat perbedaan secara berarti antara hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan pendekatan *problem posing* (pengajuan masalah) dengan yang diajar dengan pendekatan konvensional (biasa).

Memperhatikan akar masalah itu, maka perlu dipikirkan cara-cara mengatasinya. Apalagi dalam Kurikulum 2004 menyebutkan tujuan pembelajaran matematika yang menitikberatkan pada melatih cara berpikir dan bernalar, mengembangkan aktivitas kreatif, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan mengkomunikasi gagasan. 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. Sebab dalam pengajuan masalah siswa diminta untuk membuat pertanyaan dari informasi yang diberikan. Padahal bertanya merupakan pangkal semua kreasi. Orang yang memiliki kemampuan mencipta (berkreasi) dikatakan memiliki sikap kreatif (Nasoetion, 1991:28 dalam Siswono).

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, penulis mengadakan penelitian tentang pembelajaran matematika dengan pendekatan *problem posing* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka ada beberapa masalah diantaranya adalah :

1. Proses pembelajaran matematika masih terpusat pada guru (teacher center).
2. Dalam pembelajaran matematika siswa masih pasif, kurang dapat memahami masalah dan merencanakan penyelesaian masalah.
3. Siswa belum terbiasa menggunakan kecakapan berpikir, terutama berpikir kreatif.
4. Hasil belajar matematika sampai saat ini yang belum sesuai harapan.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang ada, penelitian ini difokuskan pembelajaran matematika dengan *problem posing* untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil belajar matematika dalam penelitian ini dibatasi

pada nilai pre-test dan post-test setelah pembelajaran matematika dengan pendekatan *problem posing*.

D. Perumusan Masalah

Dari pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah ada pengaruh pendekatan *problem posing* pada kemampuan berpikir kreatif siswa pokok bahasan balok kelas VIII SMP Negeri 2 Kartasura tahun ajaran 2014/2015.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan *problem posing* pada kemampuan berpikir kreatif siswa pokok bahasan balok kelas VIII SMP Negeri 2 Kartasura tahun ajaran 2014/2015.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat :

1. Bagi siswa

Dapat membantu peningkatan berpikir kreatif siswa dalam pengajuan dan pemecahan masalah pada pembelajaran matematika.

2. Bagi guru

Sebagai ilmu pengetahuan dan informasi untuk meningkatkan pemahaman guru matematika dalam menggunakan strategi pembelajaran *problem posing* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

3. Bagi sekolah

Dapat dijadikan bahan acuan dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu proses pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika.