

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal penting untuk kemajuan suatu negara. Dengan pendidikan akan dihasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, baik sebagai subjek maupun objek dalam pembangunan negara itu sendiri. Dimana untuk memperoleh hal tersebut tidak terlepas dari hasil pendidikan berupa keberhasilan kegiatan pembelajaran di kelas yang meliputi pembelajaran matematika.

Pada dasarnya pembelajaran matematika ditujukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Hal ini dinyatakan dalam Standar Isi (Permendiknas, 2006) untuk satuan pendidikan dasar dan menengah mata pelajaran matematika yang menyebutkan bahwa:

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.

Menurut Siswono (2009), kebanyakan fokus dan perhatian guru pada pembelajaran matematika di kelas adalah mengembangkan kemampuan berpikir logis, analisis dan sistematis. Hal ini dikarenakan kemampuan berpikir tersebut erat kaitannya dengan sifat dan karakteristik matematika. Namun fokus dan perhatian pada upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam matematika jarang dikembangkan. Padahal kemampuan tersebut diperlukan agar siswa memiliki kemampuan memperoleh,

mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan pada kehidupannya yang selalu berubah.

Menurut Krutetski (Mahmudi, 2010:3) “kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan menemukan solusi masalah matematika secara mudah dan fleksibel”. Berpikir kreatif sendiri dibutuhkan agar siswa dapat memecahkan masalah matematika dengan berbagai gagasan yang dimilikinya. Karena dalam menyelesaikan masalah, siswa harus mampu mengeksplorasi masalah, menangkap masalahnya dan mengemukakan pendapatnya sendiri (Noer, 2010). Ketika seseorang menerapkan berpikir kreatif dalam suatu praktek pemecahan masalah, pikiran akan menghasilkan banyak ide-ide. Hal ini akan sangat berguna dalam menemukan penyelesaiannya.

Namun kenyataan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif yang digunakan untuk memecahkan masalah matematis masih belum memuaskan. Hal ini dapat dilihat pada hasil studi *Programme for International Student Assesment (PISA)* tahun 2009 untuk siswa SMP, menyatakan bahwa Indonesia menempati urutan ke-61 dari 65 negara pesertanya. Dalam penelitian ini lebih difokuskan pada literasi matematika, yaitu mengidentifikasi dan memahami serta menggunakan dasar-dasar matematika yang diperlukan seseorang untuk menyelesaikan persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Secara tidak langsung menyelesaikan persoalan yang membutuhkan proses serta kemampuan berpikir kreatif.

Disamping itu, penelitian yang dilakukan oleh Krismiati (2011) untuk salah satu SMP di Bandung menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa adalah sebesar 44,4%. Hal ini berarti kemampuan berpikir kreatifnya masih dapat dikatakan kurang.

Melihat keadaan tersebut, diperlukan upaya-upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran matematika. Salah satunya dengan melakukan inovasi dalam cara belajar. “Pada hakikatnya pengertian belajar matematika merupakan suatu proses (aktivitas) berpikir disertai dengan aktivitas afektif dan fisik” (Suherman, 2010). Hal ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran sebaiknya melibatkan seluruh kemampuan siswa berupa pikiran dan semua indera. Siswa dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Namun pada kenyataannya masih banyak yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Pembelajaran konvensional adalah suatu pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan keterangan terlebih dahulu konsep materi pelajaran serta memberikan contoh-contoh latihan soal dalam bentuk ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan penugasan. Dimana guru sebagai pusat informasi utama, sedangkan siswa mengikuti apa yang ditetapkan oleh guru dengan cermat. Metode ini mengarah kepada tersampainya isi pelajaran kepada siswa secara langsung. Hal ini mengakibatkan siswa bersifat pasif dalam proses pembelajarannya.

Menyikapi masalah yang timbul dalam pembelajaran matematika di atas maka langkah baiknya siswa mengkonstruksi pemahamannya sendiri.

Sesuai dengan teori belajar konstruktivisme (Suparno, 1997) yang menyatakan bahwa belajar adalah kegiatan yang aktif dimana siswa membangun sendiri pengetahuannya dan mencari sendiri makna dari sesuatu yang mereka pelajari. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya. Selain hal tersebut, teori ini juga menyatakan untuk mengkonstruksi pengetahuan siswa dari hal-hal yang ada dialaminya dalam kehidupan sehari-hari akan lebih mudah dimengerti siswa. Dengan kata lain teori belajar ini sejalan dengan model pembelajaran berbasis masalah.

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang diawali dengan suatu permasalahan dan siswa dibimbing untuk menyelesaikan masalah tersebut. Masalah yang disajikan berupa masalah yang kompleks. Sehingga akan merangsang kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam pemecahan masalahnya. Dimana dalam prosesnya siswa menafsirkan masalahnya, mengumpulkan informasi, menemukan solusi dan mempresentasikan hasil yang di perolehnya. Sedangkan pengajar berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajarannya.

Namun dalam pelaksanaan model pembelajaran berbasis masalah mengalami beberapa kendala. Hal ini dikemukakan Trianto (2009:97) bahwa kendala dalam pembelajaran berbasis masalah diantaranya “siswa tidak memiliki minat atau mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba”.

Disamping itu, munculnya kecemasan matematika yaitu perasaan tegang dan cemas yang hadir ketika berkaitan dengan pemecahan masalah dalam matematika. Padahal pemecahan masalah adalah kegiatan inti dalam model pembelajaran ini. Selain itu model ini membutuhkan waktu yang lama, baik dalam proses maupun persiapan pembelajarannya.

Sehingga diperoleh dugaan bahwa untuk menanggulangi beberapa kendala tersebut dapat menggunakan metode *accelerated learning* pada proses pembelajarannya. Menurut Meier (Fadli, 2010) menyatakan bahwa “*accelerated learning* adalah pembelajaran yang berdasarkan pada ilmu kognitif modern”. Dimana makna belajar adalah proses yang melibatkan emosi, seluruh tubuh, semua indera, dan segenap kedalaman serta keluasan pribadi, menghormati gaya belajar individu lain dengan menyadari bahwa orang belajar dengan cara-cara yang berbeda yang menggunakan mental emosional dalam proses belajarnya, menyenangkan, kolaboratif, luwes, berpusat pada tujuan dan aktivitas serta multi jalur. Dimana konsep pada pembelajaran ini akan mempercepat penyerapan materi dengan kondisi yang menyenangkan dan memperoleh hasil yang memuaskan.

Penerapan *accelerated learning* pada model pembelajaran berbasis masalah dapat menciptakan imajinasi kreatif siswa, membuat siswa terlibat total, mempercepat dan memperkaya belajar, meningkatkan daya ingat dan performa (Meier, 2000). Disamping itu Trianto (2009) berpendapat bahwa salah satu tujuan dari model pembelajaran berbasis masalah adalah membantu siswa meningkatkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan

masalah. Hal ini dikarenakan, pada pembelajaran berbasis masalah menekankan siswa untuk melakukan pemecahan masalah. Dimana pemecahan masalah sendiri dapat dilakukan jika siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif. Dengan kata lain, siswa akan lebih banyak memunculkan dan menggunakan berbagai ide dalam penyelesaian masalahnya. Sehingga erat kaitannya antara penerapan *accelerated learning* pada model pembelajaran berbasis masalah dengan kemampuan berpikir kreatif matematis. Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan *Accelerated Learning* Pada Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mendapat penerapan *accelerated learning* pada model pembelajaran berbasis masalah lebih baik dari siswa yang mendapat pembelajaran dengan ekspositori?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan penerapan *accelerated learning* pada model pembelajaran berbasis masalah?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mendapat penerapan *accelerated learning* pada model pembelajaran berbasis masalah lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mendapat pembelajaran dengan ekspositori.
2. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan penerapan *accelerated learning* pada model pembelajaran berbasis masalah.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Diharapkan dengan penerapan *accelerated learning* pada model pembelajaran masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

2. Bagi guru

Sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif bahkan kualitas pembelajaran matematika.

3. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman agar dapat mempraktikkan penerapan *accelerated learning* pada model

pembelajaran masalah sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran matematika.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya pemahaman yang berbeda tentang istilah-istilah yang digunakan dan juga memudahkan peneliti dalam menjelaskan apa yang sedang dibicarakan, maka ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan sebagai berikut:

1. *Accelerated learning* adalah cara belajar yang berpusat pada aktivitas siswa dan dilakukan dengan menyenangkan agar mempercepat proses penyerapan dan penguasaan materi sehingga pembelajaran berjalan efektif.
2. Pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang berdasarkan pada masalah dimana pemecahan masalahnya dilakukan oleh siswa untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri.
3. Pembelajaran dengan ekspositori adalah pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal.
4. Berpikir kreatif matematis adalah kemampuan seseorang untuk membangun ide atau gagasan yang baru dalam memecahkan masalah. Adapun indikatornya adalah *fluency, flexibility, originality, elaboration*.