

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era industrialisasi dan globalisasi yang sedang kita masuki menuntut peningkatan kemampuan kita dalam berbagai bidang kehidupan. Khususnya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Supriadi (2001) mengungkapkan bahwa dalam konteks pengembangan sumber daya manusia, pendidikan sebagai usaha sadar diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar dapat diwujudkan dalam bentuk kemampuan, keterampilan, sikap, dan kepribadian yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Di antara tujuan pendidikan nasional dalam GBHN adalah mendorong berkembangnya kreativitas peserta didik yang sejalan dengan perkembangan aspek-aspek yang lain seperti keimanan dan ketaqwaan, kecerdasan, keterampilan, semangat kebangsaan, dan lain-lain sehingga tercipta keseimbangan dan keselarasan. Dalam upaya lebih mewujudkan fungsi pendidikan sebagai wahana pengembangan sumber daya manusia, perlu dikembangkan iklim belajar dan mengajar yang konstruktif bagi berkembangnya potensi kreatif peserta didik sehingga dapat lahir gagasan-gagasan baru.

Penelitian Parloff dan Datta (Supriadi, 2001:55) menemukan fakta bahwa siswa yang tinggi kreatifitasnya cenderung lebih ambisius, mandiri, otonom, percaya diri, efisien dalam berfikir, dan perseptif. Sebaliknya kelompok siswa yang rendah kreatifitasnya kurang memiliki kesadaran diri dan arti hidup sehat dan sejahtera, kurang dapat mengendalikan diri, lebih impulsif, kurang peduli

kesan orang lain pada dirinya, dan kurang efisien dalam berfikir. Penelitian lain yang dilakukan Cashdan dan Welsh (Supriadi, 2001:55) menemukan gejala yang hampir serupa yaitu bahwa siswa SMA yang tinggi kreativitasnya lebih mandiri, mengusahakan perubahan dalam lingkungannya, dan relasi interpersonalnya lebih terbuka dan aktif. Sebaliknya siswa yang rendah kreativitasnya lebih rendah otonominya dan kurang menonjolkan diri.

Munandar (Supriadi, 2001:56) mengemukakan tujuh ciri sikap, kepercayaan, dan nilai-nilai yang melekat pada orang-orang yang kreatif, yaitu : terbuka terhadap pengalaman baru dan luar biasa, luwes dalam berfikir dan bertindak, bebas dalam mengekspresikan diri, dapat mengapresiasi fantasi, berminat pada kegiatan-kegiatan kreatif, percaya pada gagasan sendiri, dan mandiri. Sedangkan Supriadi (Supriadi, 2001:56) mengidentifikasi 24 ciri kepribadian kreatif yang ditemukan dalam berbagai studi, yaitu 1) terbuka terhadap pengalaman baru, 2) fleksibel dalam berpikir dan merespons, 3) bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan, 4) menghargai fantasi, 5) tertarik kepada kegiatan-kegiatan kreatif, 6) mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh pendapat orang lain, 7) mempunyai rasa ingin tahu yang besar, 8) toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti, 9) berani mengambil resiko yang diperhitungkan, 10) percaya diri dan mandiri, 11) memiliki tanggung jawab dan komitmen terhadap tugas, 12) tekun dan tidak mudah bosan, 13) tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah, 14) kaya akan inisiatif, 15) Peka terhadap situasi lingkungan, 16) lebih berorientasi pada masa kini dan masa depan daripada masa lalu, 17) memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik, 18) tertarik pada hal-

hal yang abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka-teki, 19) memiliki gagasan yang orisinal, 20) mempunyai minat yang luas, 21) menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri, 22) kritis terhadap pendapat orang lain, 23) senang mengajukan pertanyaan yang baik, 24) memiliki kesadaran etika-moral dan estetika yang tinggi.

Uraian di atas mengindikasikan bahwa pengembangan kreativitas siswa dalam pendidikan memegang peranan penting. Perjalanan pengembangan kreativitas siswa melalui pembelajaran di sekolah tidaklah semulus yang diharapkan. Fakta di lapangan justru menampilkan hal yang bertolak belakang. Munandar (2004:7) menggambarkan bahwa dalam bidang pendidikan penekanannya lebih pada gaflan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan. Proses-proses pemikiran tinggi termasuk berpikir kreatif jarang dilatih,

Hal tersebut tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga di Negara-negara lain, sebagaimana dinyatakan oleh Guilford (Munandar, 2004:7) dalam pidato pelantikannya sebagai presiden dari *American Psychological Association*, bahwa :

Keluhan yang paling banyak saya dengar mengenai lulusan perguruan tinggi kita ialah bahwa mereka cukup mampu melakukan tugas-tugas yang diberikan dengan menguasai teknik-teknik yang diajarkan, namun mereka tidak berdaya jika dituntut memecahkan masalah yang memerlukan cara-cara yang baru.

Hal senada juga diungkapkan oleh Habibie (Nurmayanti dalam Nopianti, 2006:2) yang menyatakan bahwa sistem pendidikan di Indonesia belum memberikan ruang yang lebih luas bagi pengembangan kemampuan kreativitas, khususnya kreativitas anak. Pada dasarnya pembelajaran matematika juga memiliki sumbangan yang penting dan menentukan untuk perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan

Mulyana (2005) bahwa melalui belajar matematika, kemampuan berpikir kritis, logis, sistematis, dan kreatif dapat dikembangkan. Hal tersebut karena matematika memiliki struktur dan keterkaitan yang kuat dan jelas antar konsep-konsepnya, sehingga memungkinkan siswa terbiasa dan terampil dalam menggunakan kelima kemampuan berpikir tersebut.

Begitupun menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (Lestari, 2008:1) bahwa mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep matematika, menggunakan nalar pada pola dan sifat pemecahan masalah, mengkomunikasikan gagasan dalam simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan dan menalar secara logis dan kritis, serta mengembangkan aktivitas kreatif dalam memecahkan masalah dan mengkomunikasikan ide. Namun dalam pelaksanaannya, kemampuan berpikir kreatif siswa tidak tumbuh secara signifikan tetapi justru sebaliknya, matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang diminati, dianggap rumit, dan tidak penting (Herisyanti, 2007:2).

Salah satu penyebabnya adalah faktor guru yang kurang pandai mengemas pembelajaran matematika di kelas. Dengan kata lain, model pembelajaran yang sering digunakan guru dalam pembelajaran matematika di kelas adalah model pembelajaran konvensional, dimana siswa seringkali terjebak dalam rutinitas pembelajaran yang tentunya berakibat pada kurang berkembangnya kemampuan berpikir siswa. Hasil observasi yang dilakukan Herisyanti (2007:3) menggambarkan bahwa : 1) kegiatan pembelajaran matematika yang biasa

dilakukan adalah pembelajaran matematika tradisional (konvensional) yang berpusat pada guru sehingga siswa pasif selama mengikuti proses pembelajaran di kelas, 2) kegiatan pembelajaran matematika di kelas belum menonjolkan berpikir kreatif siswa, siswa masih mendengarkan penjelasan guru, 3) siswa belum berani mengungkapkan pendapatnya di kelas.

Lebih lanjut Nasution (Sukasno, 2002:31) menjelaskan ciri-ciri pembelajaran konvensional, yaitu sebagai berikut : 1) bahan pelajaran disajikan kepada kelompok, kepada kelas sebagai keseluruhan tanpa memperhatikan siswa secara individual, 2) kegiatan pembelajaran umumnya berbentuk ceramah, kuliah tugas tertulis dan media lain menurut pertimbangan guru, 3) siswa umumnya bersifat “ pasif”, karena harus mendengarkan uraian guru mengajar, 4) keberhasilan belajar umumnya dinilai guru secara subjektif, 5) hanya sebagian kecil saja akan menguasai bahan pelajaran secara tuntas, sebagian lain akan menguasai sebagian saja dan ada lagi yang akan gagal, 6) guru berfungsi sebagai penyebar/penyalur pengetahuan.

Solusi untuk permasalahan tersebut adalah bahwa seorang guru haruslah kreatif memilih model pembelajaran yang tepat. Salah satu pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah pembelajaran 'KUASAI' yang dikembangkan oleh Collin Rose. Tahapan-tahapan pembelajaran 'KUASAI' adalah sebagai berikut : 1) Kerangka Pikiran Sukses pada tahap pertama ini siswa dimotivasi agar sikap positif terhadap belajar muncul yaitu melalui peningkatan keyakinan pada diri siswa tentang kemampuan belajarnya dan penentuan tujuan belajar yang jelas serta penciptaan suasana

belajar yang relaks dan tenang, 2) Uraikan Faktanya, pada tahap ini guru hanya menjelaskan gambaran besar materi yang disajikan dalam bentuk peta belajar, 3) Apa Maknanya, pada tahap ini siswa diajak untuk menjelajahi topik yang diajarkan oleh guru sepenuhnya, mengubah pengetahuan yang dangkal menjadi pemahaman yang mendalam, 4) Sentakkan Ingatan, pada tahap ini apabila siswa telah menyimpan satu atau dua fakta kunci dalam ingatan, maka guru perlu untuk melakukan sentakkan ingatan siswa tentang materi yang telah diajarkan dengan 4 M yaitu mengulang, merekam, menyimpan, dan mengingat, 5) Ajukan yang Anda Ketahui, pada tahap ini siswa diberikan kesempatan untuk menunjukkan bahwa mereka sudah benar-benar tahu (paham) tentang topik yang sudah dipelajari dan dapat menerapkannya. Guru dapat memfasilitasinya melalui pemberian kuis atau permainan-permainan yang berhubungan dengan materi yang diajarkan, 6) Introspeksi, pada tahapan ini siswa diarahkan untuk merenungkan kemajuan belajar mereka dan diarahkan pula untuk memetik pelajaran dari kesalahan yang pernah dilakukan.

Setiap tahapan dalam pembelajaran 'KUASAI' di atas sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan kreativitas siswa yang diungkapkan para ahli di bawah ini:

- Torrance (Hasanah, 2006:11) menyatakan ada enam prinsip penuntun berpikir kreatif di dalam kelas yaitu sebagai berikut : a) mengajukan pertanyaan, jawaban dari pertanyaan didapat melalui inkuiri, b) menyajikan imajinasi dengan jawaban ide luar biasa, c) menunjukkan pada siswa bahwa ide mereka bernilai, d) memberikan kesempatan untuk berlatih atau bereksperimen tanpa mengevaluasinya, e) mendorong dan mengevaluasi

belajar dengan inisiatif sendiri, f) menghubungkan evaluasi dengan penyebab dan konsekuensinya.

- Torrance dan Goff (Rahmawati dalam Nopianto, 2005:24) mengungkapkan beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mengkondisikan suasana yang menumbuhkembangkan kreativitas anak dalam kegiatan belajarnya, yaitu a) mengajarkan siswa untuk menghargai dan menyenangi upaya kreativitas sendiri, b) menghargai pertanyaan-pertanyaan ataupun ide-ide dan solusi luar biasa serta aneh yang diajukan siswa, c) menunjukkan kepada siswa bahwa ide-ide mereka memiliki nilai, yaitu dengan cara mendengarkan dan memperhatikan ide-ide mereka, d) mendorong siswa untuk menguji ide-ide mereka dengan cara menggunakan dan mengkomunikasikannya dengan siswa lain, e) menyediakan kesempatan dan memberikan penghargaan terhadap pembelajaran yang dilakukan atas inisiatif mereka sendiri, f) memberikan kesempatan untuk belajar berpikir dan menemukan.

Berdasarkan beberapa fakta dan asumsi yang telah diuraikan di atas, maka pada penelitian kali ini, penulis mengambil judul “ Pengaruh Pembelajaran 'KUASAI' Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP “.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah kemampuan berpikir kreatif siswa SMP dengan menggunakan pembelajaran 'KUASAI' lebih baik daripada yang menggunakan pembelajaran konvensional?
2. Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran 'KUASAI' ?

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari luasnya permasalahan yang akan dikaji pada penelitian ini, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. Konsep yang diteliti dibatasi pada pokok bahasan Bilangan Bulat.
2. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas VII SMPN 2 Dayeuhkolot Bandung.
3. Penelitian yang dilakukan adalah untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa.

D. Pentingnya Masalah

Masalah tersebut perlu untuk dipecahkan, sebab hasilnya diharapkan dapat menjadi kontribusi dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia dan dapat menjadi solusi bagi fenomena-fenomena pembelajaran matematika yang terjadi di lapangan. Selain itu, diharapkan pembelajaran 'KUASAI' dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penulis dalam penelitian kali ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah kemampuan berpikir kreatif siswa SMP dengan menggunakan pembelajaran 'KUASAI' lebih baik daripada yang menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran 'KUASAI'.

F. Definisi Operasional

1. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk dapat berpikir dengan lancar (*fluency*), luwes (*flexibility*), dan elaboratif (*elaboration*) sehingga mampu menghasilkan metoda baru, konsep baru, pemahaman baru, penemuan baru, dan karya baru.
2. Pembelajaran 'KUASAI' merupakan suatu pembelajaran yang diilhami dari pembelajaran 'MASTER' yang diciptakan oleh pelatih *Accelerated Learning*, Jayne Nicholl. Dalam pembelajaran 'KUASAI' terdapat enam tahapan pembelajaran, antara lain : Kerangka Pikiran Sukses, Uraikan Faktanya, Apa Maknanya, Sentakkan Ingatan, Ajukan yang anda ketahui, dan Introspeksi (Rose, 2003:8).
3. Pembelajaran konvensional adalah suatu pembelajaran yang memiliki ciri-ciri dalam pembelajarannya menurut Nasution (Sukasno, 2002:31) yaitu sebagai berikut : 1) bahan pelajaran disajikan kepada kelompok, kepada kelas sebagai keseluruhan tanpa memperhatikan siswa secara individual,

2) kegiatan pembelajaran umumnya berbentuk ceramah, kuliah tugas tertulis dan media lain menurut pertimbangan guru, 3) siswa umumnya bersifat “ pasif”, karena harus mendengarkan uraian guru mengajar, 4) keberhasilan belajar umumnya dinilai guru secara subjektif, 5) hanya sebagian kecil saja akan menguasai bahan pelajaran secara tuntas, sebagian lain akan menguasai sebagian saja dan ada lagi yang akan gagal, 6) guru berfungsi sebagai penyebar/penyalur pengetahuan.

