

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak lepas dari kegiatan berpikir untuk melakukan setiap aktivitasnya. Karena, menurut Ruggieoro (Ifada, 2010) “berpikir merupakan aktivitas mental yang membantu memformulasikan atau memecahkan suatu masalah membuat suatu keputusan dan memenuhi hasrat keingintahuan”. Hal ini berarti ketika seseorang akan memahami sesuatu, memecahkan masalah dan membuat keputusan mengenai sesuatu, orang tersebut melakukan aktivitas berpikir.

Proses berpikir yang kreatif diperlukan seseorang agar dapat bertahan di zaman yang dinamis dan kompetitif seperti saat ini. Hal ini diperlukan agar seseorang memiliki kemampuan memperoleh, memilih dan mengelola informasi secara kreatif sehingga menghasilkan sesuatu yang kreatif juga. Proses berpikir kreatif hendaknya dilatih sejak dini pada anak. Hal yang dapat membantu menumbuhkan kreativitas anak adalah dengan diberikannya pendidikan pada anak. Oleh karena itu, program pendidikan yang dikembangkan perlu menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif yang harus dimiliki siswa. pengembangan kemampuan berpikir kreatif ini dapat dilakukan melalui pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran matematika.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang menjadi target dalam pembelajaran matematika yang harus dimiliki oleh siswa,

karena kemampuan ini sangat berguna bagi siswa dalam kehidupannya. Menurut Alexander (Mahmudi, 2008), “kesuksesan hidup individu sangat ditentukan oleh kemampuannya untuk secara kreatif menyelesaikan masalah, baik dalam skala besar maupun kecil”.

Pentingnya berpikir kreatif tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 tentang standar kompetensi lulusan yang salah satunya adalah memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta mempunyai kemampuan bekerja sama. Sejalan dengan itu, Park (Mahmudi, 2008) menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa, termasuk potensi kreatifnya.

Pengembangan berpikir kreatif siswa dapat dilakukan melalui aktivitas-aktivitas kreatif dalam pembelajaran matematika. Sebagaimana tercantum dalam tujuan pembelajaran matematika (Depdiknas, 2003), sebagai berikut:

1. Melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan. Misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan kesamaan, perbedaan, konsisten, dan inkonsisten.
2. Mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinil, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba.
3. Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.
4. Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan, antara lain melalui pembicaraan lisan, grafik, peta, diagram dalam menjelaskan.

Berdasarkan uraian di atas terlihat bahwa kemampuan berpikir kreatif dalam matematika sangat penting dimiliki siswa. Namun, dalam kenyataannya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih memprihatinkan. Hal ini terlihat dari hasil wawancara dengan salah satu guru matematika kelas VIII di SMP Negeri 30 Bandung, diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VIII di sekolah tersebut masih jauh dari yang diharapkan sehingga dibutuhkan suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Selain itu, penelitian Sukmawati (2009) terhadap siswa kelas VII SMP Negeri di Bandung memperoleh kesimpulan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional masih rendah. Hal tersebut dapat terlihat dari rata-rata skor tes siswa yaitu 7,0233 dari skor total 25.

Di samping itu, hasil survey 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. Berdasarkan hasil PISA 2009, didapat fakta bahwa literasi matematika siswa Indonesia rendah. Siswa Indonesia hanya mampu memecahkan masalah sederhana, dan tidak bisa memecahkan masalah-masalah yang tidak rutin. Hal ini berarti bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang tidak rutin kurang.

Dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya, siswa seharusnya dilatih untuk memecahkan masalah-masalah dalam pembelajarannya.

Menurut Ruseffendi (Risnanosanti, 2010) “kegiatan siswa akan tumbuh jika dilatih melakukan eksplorasi, inkuiri, penemuan, dan pemecahan masalah”. Selain itu Munandar (2002) mengemukakan perkembangan optimal dari kemampuan berpikir kreatif berhubungan erat dengan cara mengajar guru. Sehingga, untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa diperlukan pembelajaran yang menarik, yang menekankan pada aktivitas siswa dalam berlatih melakukan eksplorasi, inkuiri, penemuan, dan pemecahan masalah.

Berhubungan dengan pembelajaran matematika, Lesh dan Doerr (Chamberlin & Moon, 2005), mengajukan suatu pendekatan pembelajaran yang mengeksplorasi kemampuan berpikir siswa dalam memahami konsep dengan mengkomunikasikan pemikiran matematikanya melalui pemodelan matematik dan kemampuan memecahkan masalah yang kemudian dinamakannya *Model Eliciting Activities* (MEAs). Dalam pendekatan ini siswa belajar dari permasalahan, selanjutnya siswa didorong untuk menciptakan sebuah model matematika. Menurut Chamberlin & Moon (2005) kreativitas merupakan jantung dari MEAs, karena pada pendekatan MEAs siswa berkesempatan untuk lebih mengeksplor kreativitasnya dalam proses pemecahan masalah. Selain itu, belajar siswa menjadi lebih bermakna karena ia dapat menghubungkan konsep yang dipelajarinya dengan konsep yang sudah dikenalnya.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, penulis bermaksud mengadakan penelitian pembelajaran dengan penerapan pendekatan MEAs pada jenjang SMP. Dengan penerapan pendekatan MEAs, diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari konsep matematika, membuat model matematika untuk

memecahkan permasalahan, dan akhirnya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah yang dapat penulis kemukakan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan penerapan pendekatan *Model Eliciting Activities* (MEAs) lebih baik daripada siswa dengan pembelajaran ekspositori?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan pembelajaran matematika menggunakan pendekatan *Model Eliciting Activities* (MEAs)?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah diungkapkan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan MEAs dan siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan metode ekspositori.
2. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan MEAs.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah dan khususnya bagi penulis sendiri. Adapun rincian manfaat penelitian ini, adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa, agar lebih termotivasi dalam mempelajari matematika dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis yang berakibat pada peningkatan prestasi belajar siswa.
2. Bagi guru, dapat memberikan alternatif pendekatan pembelajaran matematika yang memberikan kesempatan kepada siswa agar lebih kreatif dalam mengembangkan kemampuan matematikanya.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan pendekatan MEAs di kelas-kelas lain.
4. Bagi penulis, dapat menambah ilmu pengetahuan tentang pembelajaran matematika dengan pendekatan MEAs sekaligus dapat mempraktekan dan mengembangkan dalam pembelajaran matematika.

E. Definisi Operasional

Berikut ini disajikan definisi operasional variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pendekatan *Model Eliciting Activities* (MEAs) adalah pendekatan pembelajaran untuk memahami, menjelaskan dan mengkomunikasikan konsep-konsep yang terkandung dalam suatu sajian permasalahan yang

didasarkan pada situasi dunia nyata siswa sehingga mendorong siswa untuk menciptakan model matematika.

2. Metode ekspositori adalah metode pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal.
3. Kemampuan berpikir kreatif dalam matematika adalah aktivitas mental seseorang dalam memunculkan ide dan hubungan-hubungan dalam memecahkan suatu masalah matematika secara tekun dan disiplin. Dengan indikator kemampuan berpikir kreatif yang penulis gunakan adalah kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).