

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak dari setiap manusia. Pengertian mengenai pendidikan dikemukakan dalam GBHN Tahun 1973 (dalam Sadulloh, 2010, hlm. 3) bahwa, “Pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu usaha yang disadari untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan manusia yang dilaksanakan di dalam maupun di luar sekolah, dan berlangsung seumur hidup”.

Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan menurut UUSPN No.20 tahun 2003 (dalam Sadulloh, 2010, hlm. 5) yang menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, pendidikan merupakan suatu usaha yang diberikan secara sadar dan terencana untuk mencapai suatu tujuan yaitu mengembangkan berbagai ragam potensi siswa. Siswa memiliki berbagai potensi dalam dirinya yang harus dikembangkan melalui pendidikan. Dengan pendidikan, siswa dapat beradaptasi dengan lingkungan dan kreatif menghadapi berbagai perubahan yang terjadi dalam kehidupan dimasa sekarang dan masa yang akan datang.

Salah satu ilmu pengetahuan yang dapat meningkatkan pemikiran secara logis, kritis dan sistematis adalah matematika. Matematika dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan dalam mengaplikasikan matematika untuk menghadapi permasalahan yang muncul dalam kehidupan. Dalam kehidupan sehari-hari pada dasarnya tidak lepas dari persoalan dan masalah matematika. Berbagai masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari sering memerlukan kemampuan matematika, seperti menghitung, mengukur, dan lain sebagainya. Pentingnya matematika dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam

kehidupan sehari-hari maka pembelajaran matematika di sekolah harus dirancang untuk membangkitkan semangat dan kesenangan siswa dalam belajar matematika.

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran matematika di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut (dalam BSNP, 2006, hlm. 148):

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap ulet, dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Pembelajaran matematika akan bermakna bagi siswa jika tujuan mata pelajaran matematika dalam kurikulum KTSP dapat tercapai. Siswa akan mampu menghadapi tantangan-tantangan kehidupan karena siswa dibiasakan untuk berpikir. Kelima tujuan tersebut secara tidak langsung dapat menunjang kemampuan berpikir kreatif siswa yang dibutuhkan dalam kehidupan.

Perkembangan teknologi dan informasi pada saat ini tidak terlepas dari hasil kemampuan berpikir kreatif manusia. Manusia yang memiliki akal, budi dan karsa membuat perubahan-perubahan dalam ilmu pengetahuan yang ada dan menggunakannya untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi. Kemampuan berpikir manusia tersebut didorong keinginan untuk hidup yang lebih baik dan sejahtera di antara kondisi lingkungan yang semakin terbatas.

Dunia kerja saat ini juga menuntut kreativitas. Seorang individu yang kreatif mampu menatap suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang sehingga memungkinkan untuk memperoleh jalan keluar terbaik dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Sejalan dengan hal tersebut, *Career Center Maine*

Department of Labor (dalam Mahmudi, 2008, hlm. 2) mengemukakan beberapa karakteristik individu yang dikehendaki dunia kerja, yaitu:

1. mempunyai kepercayaan diri,
2. mempunyai motivasi untuk berprestasi,
3. menguasai keterampilan-keterampilan dasar seperti membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, dan melek komputer (*computer literacy*),
4. menguasai keterampilan berpikir, seperti memecahkan masalah (*problem solving*), membuat soal (*problem posing*), mengambil keputusan (*decision making*), berpikir analitis (*analytical thinking*), dan berpikir kreatif (*creative thinking*),
5. menguasai keterampilan interpersonal, seperti kemampuan berkerja dalam tim dan melakukan negosiasi.

Berdasarkan karakteristik tersebut, berpikir kreatif menjadi salah satu karakter yang dikehendaki oleh dunia kerja. Hal tersebut menegaskan bahwa berpikir kreatif sangatlah penting dalam kehidupan, bukan hanya bidang akademik namun dalam bidang kehidupan sosial pun berpikir kreatif sangatlah penting.

Pendidikan matematika harus mengantarkan dan menjadikan siswa sebagai siswa yang pandai, cakap dan kreatif dalam menghadapi persoalan. Proses pembelajaran di dalam kelas seharusnya mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki siswa. Salah satu potensi yang dimiliki setiap orang adalah berpikir kreatif. Namun, potensi berpikir kreatif setiap orang berbeda antara satu sama lain. Hal tersebut dikemukakan pula oleh Devito (dalam Supriadi, 1994, hlm. 15) bahwa, “kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda”.

Era globalisasi seperti sekarang ini sangat menuntut untuk mampu kreatif. Sebagian besar orang yang tidak mampu berpikir kreatif dalam menghadapi tantangan kehidupan akan ditinggalkan oleh orang-orang yang mampu berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk dikembangkan sejak dini. Melalui pengembangan kemampuan berpikir kreatif sejak kecil, diharapkan siswa akan terbiasa untuk berpikir dalam menghadapi setiap tantangan kehidupan dimasa yang akan datang. Kreativitas atau berpikir kreatif bukan hanya berkaitan

dengan hal-hal seperti seni dan sastra, namun kreativitas juga dibutuhkan dalam pembelajaran matematika.

Kenyataan yang ditemukan di lapangan, pembelajaran matematika hanya berupa perpindahan pengetahuan dari guru kepada siswa saja. Siswa hanya mengikuti apa yang guru contohkan tanpa ada proses siswa berpikir. Siswa terkadang tidak memahami apa yang mereka kerjakan, siswa hanya mengikuti apa yang diberikan dan dicontohkan guru tanpa diberi kesempatan untuk mencari cara lain dalam penyelesaian suatu masalah. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Munandar (dalam Nashori dan Mucharam, 2002, hlm. 25) yang menyatakan bahwa pendidikan formal di Indonesia lebih menekankan pada pemikiran memusat atau konvergen. Siswa hanya diarahkan untuk mengikuti apa yang guru contohkan tanpa dirangsang untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang dengan berbagai alternatif solusi yang mungkin bisa digunakan dalam menyelesaikan masalah.

Kemampuan berpikir sangatlah penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu kemampuan berpikir yang harus dikembangkan adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yaitu berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan dalam kehidupan untuk bisa bertahan hidup dalam menghadapi tantangan kehidupan yang semakin kompetitif.

Kemampuan berpikir kreatif dapat ditingkatkan dalam pembelajaran matematika. Salah satu caranya adalah dengan mengubah pendekatan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan jangan hanya berupa penyampaian informasi dari guru kepada siswa saja seperti pada pendekatan konvensional, akan tetapi lebih pada memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan ide-ide baru yang siswa miliki.

Russefendi (dalam Siswono, T.Y.E. & Novitasari, W., 2009, hlm. 2) mengungkapkan bahwa salah satu cara yang bisa digunakan untuk mendapatkan orang kreatif adalah dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan terbuka (divergen). Pertanyaan divergen akan memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya, karena pertanyaan divergen tidak hanya memiliki satu jawaban dan satu cara penyelesaian saja.

Pemecah masalah akan mampu mengembangkan kreativitasnya dalam menyelesaikan suatu soal dengan berbagai alternatif jawaban yang ia pahami. Proses pengerjaan pertanyaan-pertanyaan divergen terkadang tidak dapat diperkirakan sebelumnya karena penyelesaiannya sesuai dengan apa yang pemecah masalah pahami . Hal tersebut dapat mengakibatkan perubahan pada cara mengajar di dalam kelas.

Pendekatan pemecahan masalah (*Problem Solving Approach*) dapat dijadikan salah satu alternatif untuk menjawab tuntutan pembelajaran matematika dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Pehkonen (dalam Siswono, T.Y.E. & Novitasari, W., 2009, hlm. 2) yang berpendapat bahwa ‘cara yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah dengan pendekatan pemecahan masalah’. Siswa yang belajar menggunakan pendekatan pemecahan masalah akan mampu mengembangkan kemampuan berpikirnya. Hal tersebut dikarenakan pendekatan pemecahan masalah memusatkan pada keterampilan siswa berpikir secara divergen. Pendekatan pemecahan masalah lebih mengarahkan siswa untuk memahami masalah, menemukan berbagai gagasan atau strategi dalam menyelesaikan masalah, menerapkan berbagai gagasan atau strategi penyelesaian masalah, dan memeriksanya kembali. Hal tersebut sejalan dengan komponen berpikir kreatif yaitu adanya kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi. Sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa dapat meningkat melalui penggunaan pendekatan pemecahan masalah.

Pendekatan pemecahan masalah memiliki *heuristic* atau langkah-langkah yang digunakan dalam penyelesaian masalah. Langkah-langkah pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah langkah-langkah pemecahan masalah dari Polya. Langkah-langkah tersebut adalah pemahaman terhadap permasalahan, perencanaan penyelesaian masalah, melaksanakan perencanaan penyelesaian masalah, dan memeriksa kembali penyelesaian.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pendekatan Pemecahan Masalah terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

1. Masalah yang teridentifikasi

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka masalah-masalah yang muncul sebagai berikut.

- a. Masih banyak siswa sekolah dasar yang belum mampu menyelesaikan soal-soal berbeda dari apa yang dicontohkan guru.
- b. Kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar masih rendah.
- c. Siswa tidak dibiasakan untuk berpikir dalam proses pembelajaran.
- d. Siswa hanya menerima apa yang disampaikan guru.
- e. Siswa dalam mengerjakan sesuatu (soal) sesuai dengan cara yang diberikan guru tanpa memikirkan dan mencari cara penyelesaian yang lain.
- f. Diperlukan siasat atau strategi dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V di kelas eksperimen dan kelas kontrol?
- b. Bagaimana proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan pemecahan masalah di kelas eksperimen?
- c. Apakah kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar dengan pendekatan pemecahan masalah lebih baik dibandingkan dengan yang belajar dengan pembelajaran konvensional?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol,

2. mendeskripsikan proses pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah di kelas eksperimen,
3. menguji keunggulan pendekatan pemecahan masalah dibandingkan dengan pengajaran konvensional dalam kemampuan berpikir kreatif siswa.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian ini. Adapun manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis dari penelitian ini adalah mengembangkan hasanah ilmu pengetahuan terutama ilmu pendidikan matematika di Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, serta mendapat pengalaman baru melalui pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah.
- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk memperluas pengetahuan dan wawasan mengenai pendekatan pemecahan masalah sebagai alternatif untuk memperbaiki dan meningkatkan penguatan konsep siswa pada pembelajaran matematika.
- c. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan yang baik dalam meningkatkan mutu pendidikan sekolah khususnya dalam kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika.
- d. Bagi peneliti, agar memiliki pengetahuan yang luas tentang pendekatan pemecahan masalah dan memiliki keterampilan untuk menerapkannya, khususnya dalam pembelajaran matematika.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu:

1. Bab I Pendahuluan

Mengemukakan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

2. Bab II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran dan Hipotesis Penelitian

Berisi landasan teori yang mendasari permasalahan dalam skripsi yang meliputi pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, pengertian pendekatan pemecahan masalah, berpikir kreatif, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Berisi mengenai lokasi penelitian, populasi penelitian, sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, pengembangan instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berisi dua hal utama yaitu pengolahan atau analisis data dan pembahasan analisis temuan.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini berisi mengenai simpulan dari penelitian dan saran-saran berdasarkan simpulan. Bab ini juga mengemukakan saran dan rekomendasi dari peneliti atas penemuan penelitian yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, para pengguna hasil penelitian, dan kepada para peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.