

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebuah peradaban yang gemilang menghasilkan kemajuan dalam dunia pendidikan. Pendidikan berperan penting dalam penyediaan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, yang akan mampu bersaing dalam era globalisasi. Sehingga SDM yang berkualitas akan mampu membentuk sebuah peradaban gemilang. Pencapaian SDM yang berkualitas dapat ditempuh melalui pendidikan formal maupun non formal. Pendidikan formal didapatkan di sekolah-sekolah yang mengacu pada kurikulum nasional.

Kurikulum nasional yang digunakan di sekolah tempat dilakukannya penelitian mengacu pada Kurikulum 2013, yang menitikberatkan pada pendidikan berkarakter, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran umum yang diberikan di pendidikan formal, baik untuk sekolah dasar, menengah maupun tinggi.

Matematika penting untuk dipelajari di sekolah, mengingat bahwa matematika merupakan ilmu yang senantiasa berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Namun demikian bagi beberapa siswa menjadi sebuah permasalahan. Pasalnya matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya hasil rata-rata nilai Ujian Nasional siswa di setiap jenjang.

Begitu juga Peneliti pernah melakukan praktik mengajar di salah satu sekolah negeri di kota Bandung pada pokok bahasan bangun ruang sisi datar, dan menunjukkan bahwa hasil ulangan harian pertama masih tergolong rendah dengan rata-rata nilainya 65,36, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah adalah 75.

Rendahnya hasil belajar ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari masih sedikit siswa yang aktif untuk memunculkan ide-ide dengan cepat secara kuantitatif, mengemukakan berbagai pemecahan masalah, mencetuskan gagasannya, serta memperinci

permasalahan. Dengan kata lain kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih rendah.

Sejalan dengan penelitian Jellen dan Urban (dalam Nurhidayati, 2013: 3) tentang tingkat kreativitas anak-anak Indonesia, setelah dilakukan penelitian dan perbandingan dengan negara-negara lain bahwa kreativitas anak-anak Indonesia masih sangat rendah. Oleh karena itulah, kemampuan berpikir kreatif matematis yang dibutuhkan siswa harus dikembangkan.

Agar kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dapat dikembangkan, pemilihan model pembelajaran yang sesuai sangat dibutuhkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan rendahnya berpikir kreatif matematis siswa yaitu *Search, Solve, Create and Share* (SSCS), model pembelajaran ini diperkenalkan pertama kali pada tahun 1988. Fase pertama dalam model pembelajaran ini adalah *search* yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah; fase kedua adalah *solve* yang bertujuan untuk merencanakan penyelesaian masalah; fase ketiga adalah *create* yang bertujuan untuk menciptakan penyelesaian masalah; dan fase keempat adalah *share* yang bertujuan untuk mensosialisasikan penyelesaian yang telah dilakukan.

Pada awalnya model pembelajaran SSCS yang dikembangkan oleh Pizzini hanya untuk pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA/ Sains). Namun penelitian lebih lanjut oleh Pizzini, Abel dan Shepardson (dalam Irwan, 2011: 4) yang menyatakan bahwa model pembelajaran SSCS ini dapat digunakan untuk pelajaran matematika. Sejalan dengan itu, *Regional Education Laboratories*, sebuah lembaga departemen pendidikan di Amerika Serikat, mengeluarkan laporan bahwa model pembelajaran SSCS cocok dikembangkan dan dipakai dalam mata pelajaran matematika.

Laporan *Laboratory Network Program* (dalam Irwan, 2011: 4), standar NCTM (*National Council of Teachers of Mathematics*) menyatakan bahwa hal yang dapat dicapai oleh model pembelajaran SSCS meliputi: 1) mengajukan soal/ masalah matematika; 2) membangun pengalaman dan pengetahuan siswa; 3) mengembangkan keterampilan berpikir matematis yang meyakinkan tentang keabsahan suatu representasi tertentu, membuat dugaan, memecahkan masalah

atau membuat jawaban dari siswa; 4) melibatkan intelektual siswa yang berbentuk pengajuan pertanyaan dan tugas-tugas yang melibatkan siswa, dan menantang setiap siswa; 5) mengembangkan pengetahuan dan keterampilan matematis siswa; 6) merangsang siswa untuk membuat koneksi dan mengembangkan kerangka kerja yang koheren untuk ide-ide matematis; 7) berguna untuk perumusan masalah, pemecahan masalah, dan penalaran matematis; dan 8) mempromosikan pengembangan semua kemampuan siswa untuk melakukan pekerjaan matematika.

Berdasarkan beberapa poin di atas khususnya poin 3, model pembelajaran SSCS akan menunjang siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir. Model pembelajaran SSCS ini siswa dituntut aktif dan berpikir kreatif matematis dalam memecahkan suatu permasalahan, mulai dari pengidentifikasian masalah (*search*), perencanaan masalah (*solve*), penciptaan penyelesaian masalah (*create*), hingga pensosialisasian hasil yang telah didapatkan siswa (*share*). Sehingga dengan pembelajaran SSCS ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Selain itu, hasil kajian yang dilakukan Nurhayati (2012) dalam skripsinya yang berjudul 'Penerapan Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP' menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pemecahan permasalahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran SSCS lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Oleh karena itu, model pembelajaran SSCS diharapkan mampu mengatasi permasalahan berpikir kreatif matematis siswa. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang 'Penerapan Model Pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP.'

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dinyatakan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan pembelajaran model SSCS dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP?” Namun rumusan masalah tersebut terlalu umum, maka agar rumusan masalah tersebut operasional, rumusan masalah penelitian tersebut dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut,

1. Apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran model SSCS lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional?
2. Apakah kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran model SSCS memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)?
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran model SSCS, Lembar Kerja Kelompok (LKK) dan matematika?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran model SSCS lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional; dan
2. Untuk mengetahui apakah kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran model SSCS memenuhi KKM;
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran model SSCS, LKK dan matematika.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini terbagi atas dua hal, yaitu

1. Secara Teoritis, dapat memberi sumbangan pada perkembangan ilmu pendidikan, khususnya pada penerapan model-model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar berpikir kreatif matematis siswa.
2. Secara Praktis,
 - Bagi siswa, apabila penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis;
 - Bagi guru, apabila penelitian ini berhasil, sesuai dengan yang diharapkan, guru yang bersangkutan dapat mengaplikasikan model pembelajaran SSCS;

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam mengartikan istilah dalam penelitian ini, maka peneliti sajikan beberapa definisi operasional, sebagai berikut:

1. Model pembelajaran SSCS adalah model pembelajaran untuk siswa yang akan membangkitkan keaktifan siswa dengan empat fase yaitu *search*, *solve*, *create* dan *share* yang berarti siswa aktif dalam pencarian atau pe-identifikasi-an masalah, pelaksanaan penyelesaian masalah, penciptaan suatu kesimpulan hingga penyampaian penyelesaian masalah yang telah dilakukan siswa.
2. Kemampuan berpikir kreatif matematis adalah sebuah kemampuan berpikir dalam menyelesaikan permasalahan matematika, dengan penyelesaian yang berbeda dari biasanya, namun tetap diterima keabsahannya. Dengan indikator kelancaran (*fluency*) artinya mampu memunculkan jawaban lebih dari satu secara lancar; keluwesan (*flexibility*) artinya mampu melihat permasalahan dan menghasilkan jawaban dari sudut pandang yang berbeda; keaslian (*Originality*) artinya mampu melahirkan gagasan yang baru (menurut siswa); dan perincian (*Elaboration*) artinya mampu memperinci suatu permasalahan, sehingga menjadi lebih mudah untuk dipahami dan yang akan mengarah pada penyelesaian masalah tersebut.
3. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang biasa dilakukan di sekolah tempat penelitian berupa pembelajaran langsung dengan menggunakan metode ekspositori.

Fathimah Bilqis, 2014

Penerapan Model Pembelajaran Search, Solve, Create And Share (Sscs) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Respon siswa adalah penilaian siswa terhadap pembelajaran SSCS yang didapatkan.

