

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Disadari atau tidak perkembangan kehidupan manusia merupakan hasil pengembangan daya kreatifnya. Berawal dari sebuah mimpi untuk dapat terbang seperti burung, manusia akhirnya dapat menciptakan pesawat terbang yang kini tidak hanya mampu mempersingkat waktu tempuh perjalanan tetapi juga telah mampu membawa manusia menjelajah ke luar angkasa. Berlandaskan keingintahuan tentang fenomena alam, manusia dapat menentukan perhitungan waktu dan keteraturan pergerakan alam semesta. Bermula dari kegiatan mencoba-coba (*trial and error*) manusia menemukan listrik yang kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupannya.

Kreativitas mendasari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kreativitas juga memberikan peluang bagi individu untuk mengaktualisasikan diri melalui ide-idenya, memungkinkan seseorang memandang masalah dari sudut pandang yang berbeda sehingga dapat memunculkan berbagai alternatif jawaban dari masalah yang dihadapinya. Individu-individu yang kreatif akan lebih siap menghadapi tantangan perubahan zaman yang juga merupakan akibat dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat.

Sektor pendidikan sebagai salah satu faktor pembentuk karakter dan pola pikir manusia merupakan satu dari dua sumber besar yang dapat memunculkan jiwa kreatif. Kesalah pahaman yang menyatakan bahwa kreativitas tidak bisa

dipelajari, kreativitas hanya bergantung pada bakat, logika dan kreativitas mustahil bisa berdampingan dan lain sebagainya, haruslah mulai diabaikan. Karena pada dasarnya setiap individu memiliki potensi untuk menjadi kreatif dalam banyak bidang. Potensi ini dapat dikembangkan melalui serangkaian proses kreatif yang sengaja disusun dan dilaksanakan seperti halnya dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran di sekolah, sebagai salah satu lingkungan pendidikan, berperan penting dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif bagi peserta didiknya.

Pada hakikatnya pembelajaran adalah suatu upaya untuk menata lingkungan agar proses belajar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Sesuai dengan tujuannya ini maka pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat menumbuh kembangkan proses belajar dalam diri individu siswa. Artinya proses pembelajaran yang baik hendaknya diarahkan pada usaha untuk memotivasi siswa agar memiliki keinginan mengalami proses belajar dan mengembangkan keinginan untuk belajar serta mengembangkan proses belajarnya sendiri.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Weinstein dan Meyer (dalam Arends dalam Fadillah, 2007) yang menyatakan bahwa: "*good teaching includes teaching students how to learn, how to remember, how to think, and how to motivate themselves*". Secara umum dapat diartikan bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mengajarkan siswa tentang bagaimana belajar, bagaimana mengingat, bagaimana berpikir, dan bagaimana memotivasi diri sendiri.

Selanjutnya Burril (dalam Fadillah, 2007) mengemukakan bahwa:

Good teaching is not making learning easy, is not making hard either. Students, teachers, parents, and administrators should understand that good teaching means that students are actively engaged in the learning process. Students are involved with problems, they struggle with ideas, and they take part in the dialogue.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang di dalamnya siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Siswa dilibatkan dalam masalah, mengemukakan ide-idenya, dan terlibat dalam dialog.

Oleh karena itu aktivitas kreatif akan lebih memungkinkan terbentuk dalam proses pembelajaran yang interaktif, karena di dalamnya berlangsung komunikasi multi arah yang dapat mendukung terbangunnya kepercayaan diri siswa untuk mengembangkan minat dan motivasi berkreasi. Selain itu dalam pembelajaran yang interaktif siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat diarahkan untuk mengkonstruksi sendiri pemahamannya.

Aspek-aspek non-kognitif seperti berani mencoba sesuatu, berani mengambil resiko, usaha peningkatan minat dan motivasi berkreasi, pandai memanfaatkan waktu, serta kepercayaan diri dan harga diri akan sangat menentukan kreativitas siswa (Munandar dalam Zulkarnain, 2002). Di samping itu berpikir kreatif merupakan proses berpikir otak kanan. Berpikir kreatif membutuhkan rasa aman psikologis dan kebebasan psikologis untuk mengaktualisasikan gagasan-gagasan hasil kreativitas. Sehingga pembelajaran di kelas hendaknya disusun untuk mendorong inisiatif siswa dan memberikan kesempatan berpikir berbeda.

Ilmu matematika juga memiliki peranan yang penting dalam menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Karena salah satu tujuan pembelajaran matematika dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi yaitu untuk mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba (Depdiknas, 2004:6). Selain itu Ebbutt dan Straker dalam panduan pengembangan silabus Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) matematika untuk SMP, menyebutkan salah satu karakteristik mata pelajaran matematika adalah matematika sebagai kreativitas yang memerlukan imajinasi, intuisi dan penemuan.

Namun demikian, dewasa ini pembelajaran matematika di kelas masih terfokus pada latihan penyelesaian soal yang bersifat prosedural dan mekanistik untuk mendapatkan skor yang tinggi, terutama bagi siswa-siswi yang akan menempuh ujian akhir nasional. Guru lebih berkonsentrasi pada bagaimana cara yang efektif dalam mengajar agar siswa dapat menyelesaikan soal-soal ujian dengan benar daripada berupaya mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Hal ini dapat dipahami karena selain hasil pengembangan kemampuan berpikir tidak dapat diketahui dan dicapai secara langsung dari satu kali pembelajaran (yang berakibat munculnya persepsi bahwa pengembangan kemampuan berpikir bukanlah prioritas utama dalam pembelajaran), guru juga terbebani oleh tuntutan kurikulum yang mengharuskan siswa mencapai ketuntasan belajar pada standar



tertentu yang keberhasilannya ditentukan dengan melihat skor yang diperoleh siswa dalam ujian.

Hal ini dibarengi pula dengan animo umum yang terdapat di kalangan siswa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan tidak disukai karena berkaitan dengan banyaknya rumus yang harus dihapalkan. Matematika menjadi mata pelajaran yang semakin dihindari ketika kondisi pembelajaran matematika di kelas tidak nyaman dan tidak menyenangkan bagi siswa. Sehingga berakibat kemampuan berpikir siswa terutama kemampuan berpikir kreatif sulit untuk berkembang.

Setiap orang akan menyukai sesuatu hal ketika hal tersebut menarik minatnya untuk mendekat, melihat lebih dalam dan akhirnya menekuninya dan bahkan mencintainya sebagai bagian dari dirinya. Demikian halnya dengan sebuah mata pelajaran bagi seorang siswa, mata pelajaran tersebut akan disukai dan bahkan dicintai ketika mata pelajaran tersebut menarik minatnya untuk mendekat dan melihat lebih dalam. Siswa akan tertarik untuk mempelajari sesuatu ketika ia merasa nyaman, bebas mengungkapkan ide-idenya dan merasa mampu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan yang berkaitan dengan hal-hal yang dipelajari. Hal-hal inilah yang sering dijumpai pada kanak-kanak yang belajar melalui permainannya, dan hal inilah pula yang berusaha diaplikasikan dalam pembelajaran matematika untuk menciptakan satu kondisi yang nyaman bagi siswa, dimana siswa-siswa mendapatkan rasa aman psikologis dan kebebasan psikologis untuk mengungkapkan ide-idenya.

Diakui atau tidak dalam setiap masa usia, manusia tidak terlepas dari sebuah permainan. Setiap tingkatan usia menyukai permainan meskipun dalam kadar yang berbeda-beda dan jenis yang beragam. Manusia menyukai permainan karena di dalamnya kita bebas dari aturan bahwa kita "harus selalu berhasil". Sekalipun ciri khas dari sebuah permainan adalah keberadaan kompetisi atau persaingan, tetapi setiap kesalahan yang ada selalu dapat diterima sebagai sebuah informasi untuk menang pada permainan selanjutnya. Ketika bermain kita terbebas dari tekanan karena dalam permainan yang kita mainkan, kitalah yang menjadi subjek yang secara langsung melakukan aktivitas-aktivitas permainan tersebut.

Mengingat pentingnya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa untuk mempersiapkannya menghadapi permasalahan-permasalahan yang tidak terduga di masa depan dan memperhatikan peranan matematika dalam mengembangkan kemampuan tersebut, diharapkan penerapan model pembelajaran interaktif dengan metode permainan dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penerapan model pembelajaran ini diharapkan pula dapat menjadi masukan dalam mengatasi permasalahan pembelajaran matematika di kelas terkait ketertarikan dan kenyamanan siswa dalam pembelajaran.

B. Rumusan Dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, dirumuskan suatu masalah yang dijabarkan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran interaktif dengan metode permainan lebih baik dibandingkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran biasa?
2. Bagaimanakah respons siswa terhadap model pembelajaran interaktif dengan metode permainan?

Rumusan masalah ini dibatasi pada siswa SMP kelas VIII pada pokok bahasan fungsi, dengan kemampuan berpikir kreatif yang diteliti berhubungan dengan aspek kognitif yaitu berpikir kreatif yang meliputi *fluency* (lancar), *flexibility* (luwes), dan *elaboration* (memperinci).

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran interaktif dengan metode permainan lebih baik dibandingkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran biasa.
2. Mengetahui bagaimana respons siswa terhadap model pembelajaran interaktif dengan metode permainan.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

Bagi Peneliti

Sebagai suatu pembelajaran untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan maupun di luar perkuliahan ke dalam kegiatan pembelajaran yang nyata.

Bagi Siswa

Siswa dapat merasakan penerapan model pembelajaran interaktif dengan metode permainan yang diharapkan dapat meningkatkan respons positif siswa terhadap matematika serta melatih siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Bagi Guru

Sebagai masukan bagi pengembangan dan penerapan model-model pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran matematika di kelas.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran interaktif dengan metode permainan lebih baik dibandingkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh pembelajaran biasa”.

F. Definisi Operasional

a. Model Pembelajaran Interaktif dengan Metode Permainan:

Adalah model pembelajaran yang menekankan pada terjadinya interaksi multi arah dalam pembelajaran dan mengikuti fase-fase *Introduction, Activity/problem solving, Sharing and discussing, Summarizing, Assesment of learning of unit material*. Dalam pelaksanaannya model pembelajaran ini diterapkan dengan metode permainan.

b. Kemampuan Berpikir Kreatif:

Adalah tingkat kemampuan matematika dalam keterampilan berpikir lancar, luwes, orisinal, memperinci dan mengevaluasi. Dalam penelitian ini kemampuan berpikir kreatif yang akan diteliti adalah kemampuan berpikir lancar, luwes, dan memperinci.

c. Kemampuan Berpikir Lancar:

Adalah tingkat kemampuan berpikir yang dicirikan dengan kemampuan mencetuskan banyak gagasan dalam menyelesaikan masalah, memberikan banyak jawaban dalam menjawab suatu pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak-anak lain.

d. Kemampuan Berpikir Luwes:

Adalah tingkat kemampuan berpikir yang dicirikan dengan kemampuan menghasilkan gagasan penyelesaian masalah atau jawaban suatu pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, menyajikan suatu konsep dengan cara yang berbeda-beda.

e. Kemampuan Berpikir Memperinci:

Adalah tingkat kemampuan berpikir yang dicirikan dengan kemampuan mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain, dan menambahkan atau memperinci suatu gagasan sehingga meningkatkan kualitas gagasan tersebut.

