

BAB I
PENDAHULUAN

PERPUSTAKAAN
UNN. MUHAMMADIYAH
PURWOKERTO

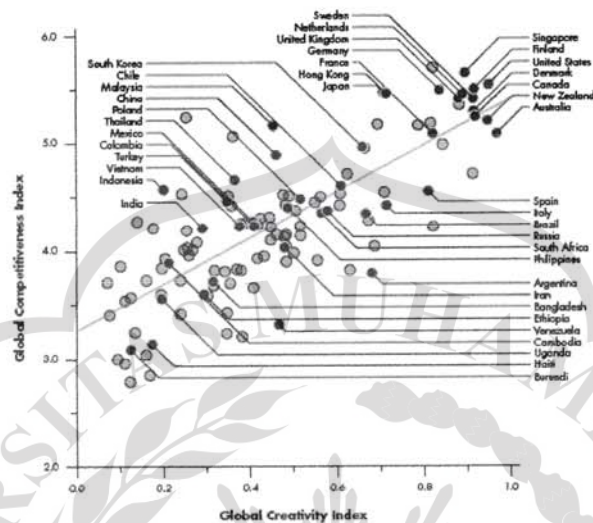
A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, mata pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang wajib dikuasai dan dipahami dengan baik oleh siswa baik dari tingkat dasar sampai dengan menengah. Matematika penting dipelajari dikarenakan mempunyai peranan dalam memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada dasarnya, untuk memahami pelajaran matematika diperlukan cara berpikir kreatif yang fokus pada penggalan ide-ide, memunculkan kemungkinan-kemungkinan, mencari banyak jawaban benar dari pada satu jawaban. Akan tetapi penekanan dalam pendidikan di sekolah saat ini lebih pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan. Proses-proses pemikiran tinggi termasuk berpikir kreatif jarang dilatih (Munandar, 2014).

Dalam sistem belajar di Indonesia, perhatian terhadap masalah kreativitas masih kurang. Hal tersebut dapat dilihat dari studi Martin Prosperity Institute pada tahun 2015 yang menunjukkan bahwa Indonesia memperoleh *Global Creativity Index (GCI)* sebesar 0,202 dan berada pada peringkat ke 115 dari 139. Skor tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak-anak di Indonesia masih tergolong rendah.

Berikut ini merupakan *Global Creativity Index* dari beberapa negara.

Gambar 1.1 *Global Creativity Index*



Kreativitas adalah kecerdasan yang berkembang dalam diri individu, dalam bentuk sikap, kebiasaan dan tindakan dalam melahirkan sesuatu yang baru dan orisinal untuk memecahkan masalah (Sudarma, 2013). Kemampuan berpikir kreatif penting untuk dimiliki siswa agar siswa dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan nyata. Menurut Kiesswetter (dalam Pehnoken, 1997) salah satu aspek dalam kemampuan berpikir kreatif yaitu kemampuan berpikir fleksibel merupakan kemampuan yang penting yang harus dimiliki dalam menyelesaikan masalah matematika. Pentingnya kreativitas dalam matematika juga dikemukakan oleh Bioshop (dalam Pehnoken, 1997) yang menyatakan bahwa seseorang memerlukan dua keterampilan berpikir matematis yaitu berpikir kreatif yang sering diidentikkan dengan intuisi dan kemampuan berpikir analitik yang diidentikkan dengan kemampuan berpikir logis.

Menurut Munandar (2014) seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif matematis dapat ditingkatkan melalui pendidikan. Kemampuan berpikir kreatif matematis perlu dilatih mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan menengah.

Selain itu, hal yang tak kalah penting dari kemampuan berpikir kreatif matematis yaitu *self-confidence*. *Self-confidence* adalah suatu sikap yakin akan kemampuan diri sendiri dan memandang diri sendiri sebagai pribadi yang utuh dengan mengacu pada konsep diri (Yudhanegara dan Lestari, 2015). Siswa yang memiliki *self-confidence* dapat sukses dalam belajar matematika (Hannula, 2004). Namun pada kenyataannya *self-confidence* yang dimiliki siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil studi TIMSS (2012) yang menyatakan bahwa siswa di Indonesia hanya memiliki *self-confidence* tinggi dalam matematika sebesar 3% dan sebesar 52% untuk siswa yang memiliki *self-confidence* sedang serta sisanya sebesar 45% siswa memiliki *self-confidence* rendah.

Kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self-confidence* yang rendah dapat terjadi dikarenakan masih banyak guru yang menggunakan pembelajaran langsung dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran langsung tersebut membuat siswa menjadi kurang terlatih dalam kemampuan berpikirnya dan pembelajaran dianggap membosankan serta sulit. Selain itu,

tidak semua guru juga menggunakan model-model pembelajaran kreatif, unik, yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir anak (Sudarma, 2013).

Berkaitan dengan pembelajaran matematika, diperlukan model pembelajaran yang tepat dan dapat membantu guru untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang diajukan oleh Lesh dan Doerr (2003) adalah *Model Eliciting Activities (MEAs)*. Model tersebut merupakan suatu pembelajaran yang menekankan pada kemampuan menghubungkan ide matematika dan kehidupan nyata (Lesh dan Doerr, 2003). Dengan menggunakan *MEAs* belajar siswa menjadi bermakna karena siswa dapat menghubungkan konsep yang dipelajarinya dengan konsep yang sudah dikenalnya. Pembelajaran yang menggunakan *MEAs* didasarkan pada permasalahan kehidupan yang menyajikan suatu model matematis sebagai solusi dan bekerja dalam kelompok kecil.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengetahui apakah dengan menggunakan pembelajaran *Model Eliciting Activities (MEAs)* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self-confidence* siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mengikuti pembelajaran *Model Eliciting Activities (MEAs)* lebih baik dari pada

kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mengikuti pembelajaran langsung?

2. Apakah *self-confidence* siswa yang mengikuti pembelajaran *Model Eliciting Activities (MEAs)* lebih baik dari pada *self-confidence* siswa yang mengikuti pembelajaran langsung?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. mengetahui apakah kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *Model Eliciting Activities (MEAs)* lebih baik dari pada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mengikuti pembelajaran langsung.
2. mengetahui apakah *self-confidence* siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *Model Eliciting Activities (MEAs)* lebih baik dari pada *self-confidence* siswa yang mengikuti pembelajaran langsung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self-confidence*, serta membuat suasana belajar menjadi lebih bermakna.

2. Bagi guru

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dalam pelaksanaan proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self-confidence* siswa.
- b. Menambah wawasan bagi guru mengenai penggunaan *Model Eliciting Activities (MEAs)* dalam pembelajaran matematika.

3. Bagi sekolah

Sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat.

