

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi yang terjadi pada saat ini menyebabkan perubahan dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya yaitu dalam dunia pendidikan. Untuk menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat diperlukan adanya sumber daya manusia yang handal, yaitu memiliki kemampuan yang melibatkan pemikiran kritis, logis dan kreatif terhadap perubahan dan perkembangan. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 Tahun 2006 yang menjelaskan mengenai standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah pada mata pelajaran matematika disebutkan bahwa mata pelajaran matematika diberikan kepada peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan dalam bekerjasama. Berdasarkan tujuan tersebut jelas bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu hal yang penting dalam pembelajaran matematika di sekolah.

Dalam pembelajaran matematika, kreativitas siswa perlu ditekankan karena guru pada umumnya terlalu berkonsentrasi dalam menyelesaikan masalah yang rutin dengan mengaplikasikan rumus. Rahmatina, dkk. (2014) menjelaskan bahwa kreativitas siswa sangat dibutuhkan ketika pembelajaran matematika sedang berlangsung terutama dalam menyelesaikan suatu permasalahan dan diharapkan dengan melalui permasalahan yang diberikan maka dapat mendorong siswa untuk menemukan ide-ide baru dalam menganalisis dan menyelesaikan suatu masalah.

Berpikir kreatif matematis lebih mengarah pada kemampuan untuk menghasilkan solusi yang bervariasi atau beragam yang sifatnya baru terhadap masalah matematika yang bersifat terbuka (Livne, 2008). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa berdasarkan kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa mampu menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan caranya sendiri dan menghasilkan banyak cara yang berbeda-beda sesuai dengan kemampuannya.

Kemampuan berpikir kreatif tidak hanya dipengaruhi oleh faktor kognitif, namun faktor psikologis juga mempengaruhinya. Khususnya yaitu pada usia remaja yang merupakan usia dimana akan terjadi proses perubahan psikologis dan pembentukan kepribadian sehingga sangat rentan dengan tingginya tingkat kecemasan. Dengan adanya tingkat kecemasan yang tinggi menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam proses belajar. Biasanya kesulitan yang sering dihadapi oleh siswa yaitu kecemasan dalam pembelajaran matematika. Siswa yang memiliki perasaan cemas atau tegang dalam menghadapi matematika biasanya disebut dengan istilah kecemasan matematika (Anita, 2014).

Menurut Warren (Syafri, 2017) kecemasan matematika merupakan salah satu hambatan yang sangat serius dalam pendidikan, serta berkembang pada anak-anak dan remaja pada saat mereka berada didalam lingkungan sekolah. Wantika (2017) mengemukakan kecemasan matematika sering terjadi dikalangan siswa dan bahkan menjadi salah satu penentu bagi pandangan mereka terhadap matematika untuk kedepannya. Penyebab dari kecemasan matematika pada siswa diantaranya yaitu dikarenakan adanya persepsi bahwa pelajaran matematika itu sulit, kurangnya ketertarikan siswa terhadap matematika, dan siswa memiliki pengalaman yang

buruk mengenai matematika. Siswa yang mengalami kecemasan matematika secara berkelanjutan dapat mengganggu proses belajar yang akan mengakibatkan hasil belajar dan prestasi siswa akan menurun.

SMP Negeri 1 Padamara merupakan Sekolah Menengah Pertama yang berada di Kecamatan Padamara, Kabupaten Purbalingga. Kurikulum yang digunakan yaitu Kurikulum 2013 yang sudah diterapkan pada semua kelas. Dengan diterapkannya Kurikulum 2013 diharapkan siswa lebih aktif dalam menggali informasi dan menjadi pembelajar yang mandiri sedangkan guru sebagai fasilitator. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menyerap informasi yang disampaikan oleh guru. Di SMP Negeri 1 Padamara kegiatan pembelajaran lebih terfokus pada proses dimana guru memberikan rumus kemudian siswa menghafal dan menerapkannya kedalam soal atau masalah yang terdapat dalam buku yang digunakan, sehingga kemampuan siswa dalam berpikir kreatif masih belum berkembang dengan baik. Selain itu, cara tersebut juga dapat mengakibatkan kecenderungan siswa untuk menghafal penyelesaian dari soal atau masalah yang pernah mereka selesaikan sebelumnya.

Untuk mendorong siswa dalam memunculkan kemampuan berpikir kreatif, maka perlu diberikan masalah *open-ended*. Putri & Wijayanti (2013) menyatakan bahwa kemampuan berpikir siswa tersebut dapat diidentifikasi melalui masalah yang bersifat non rutin, yaitu masalah *open-ended*. Masalah *open-ended* merupakan sebuah permasalahan yang mempunyai banyak alternatif jawaban benar. Permasalahan yang diberikan kepada siswa pada penelitian ini adalah masalah *open ended* yang terkait dengan materi bangun ruang sisi datar. Dengan

memberikan masalah *open ended* diharapkan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat berkembang dengan baik. Selain itu, penelitian terdahulu yang pernah dilaksanakan di SMP Negeri 1 Padamara khususnya pada mata pelajaran matematika belum ada yang meneliti tentang kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari kecemasan matematika. Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa kecemasan matematika memiliki pengaruh terhadap kreativitas siswa. Hal tersebut dapat menyebabkan adanya perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari kecemasan matematika. Dengan adanya informasi yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP Negeri 1 Padamara dari setiap kecemasan matematika yang dimiliki maka guru diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Selain itu jika siswa mengetahui kecemasan matematika yang dimiliki maka siswa dapat mengurangi kecemasan dalam mengikuti pembelajaran matematika. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai gambaran kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari kecemasan matematika.

### **B. Fokus Penelitian**

Penelitian ini difokuskan pada gambaran kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP Negeri 1 Padamara ditinjau dari kecemasan matematika.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP Negeri 1 Padamara ditinjau dari kecemasan matematika.

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang baru bagi peneliti terkait dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari kecemasan matematika.

##### **2. Bagi Guru**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi dan memberikan informasi kepada guru tentang gambaran mengenai kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari kecemasan matematika.

##### **3. Bagi Siswa**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif belajar agar lebih mudah dalam mempelajari maupun menyerap informasi yang diberikan sesuai dengan kecemasan matematika yang dimiliki.

##### **4. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemikiran sebagai perbaikan dan pengembangan pada proses pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan prestasi belajar dalam pembelajaran matematika.