

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan salah satu hal penting yang mempunyai peran dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa dan negara. Ketika bangsa suatu negara kualitasnya itu baik maka kualitas negara itu juga akan baik. Setiap bangsa memiliki potensi atau bakatnya sendiri sejak lahir. Dengan adanya pendidikan, maka pendidikan akan membantu mengarahkan dan membimbing potensi atau bakat tersebut sehingga setiap bangsa mampu mengembangkan potensi atau bakatnya menjadi sempurna. Dengan pengembangan potensi atau bakat tersebut mampu bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang banyak.

Dalam dunia pendidikan terdapat berbagai macam ilmu, salah satunya adalah matematika. Dimana matematika merupakan ilmu universal yang berguna bagi kehidupan manusia, sebagai dasar perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari serta memberikan dukungan nyata dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pembelajaran matematika memberikan pengalaman belajar yang beragam dengan adanya penggunaan teknik, strategi, metode dan model

pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien dan bermakna. Sehingga mampu membuat siswa merasakan suasana yang berbeda dan tidak tertekan dengan pelajaran matematika. Diawali dengan mereka merasakan kenyamanan terlebih dahulu hingga akhirnya setiap materi yang diberikan dapat dipahami lebih baik.

Setelah adanya rasa nyaman, pembelajaran matematika akan lebih mudah diterima oleh siswa dengan menerima materi, memahami dan menyimpannya dalam ingatan. Namun, akan sangat disayangkan jika dalam pembelajaran siswa tidak mengembangkan kreativitasnya. Sedangkan kreativitas adalah manifestasi dari individu itu sendiri yang dapat berfungsi sepenuhnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 3 Purwokerto bahwa guru menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dalam menerapkan pembelajaran di dalam kelas. Terdapat beberapa siswa merasa bosan dan pasif ketika guru sedang menerapkan model tersebut sehingga ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, tidak ada siswa yang bertanya kepada guru. Ada dua kemungkinan yang terjadi ketika siswa tidak mau bertanya yaitu siswa telah benar-benar mengerti materi yang telah dijelaskan guru atau belum mengerti sama sekali. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam berpikir kreatif matematis masih tergolong rendah.

Dengan adanya hal tersebut menunjukkan atau mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang digunakan belum dapat membuat siswa

untuk berpartisipasi aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga diperlukan suatu teknik yang mampu membuat siswa untuk berpartisipasi aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Jika siswa dapat berpartisipasi aktif maka materi yang diberikan akan dapat diterimanya dengan mudah dan akan menjadikan pembelajaran tersebut menjadi pembelajaran bermakna.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Maghtwi (2014: 147) dengan menggunakan *probing questions* dapat mengklarifikasi atau meningkatkan level kemampuan berpikir serta dapat meningkatkan jawaban siswa ke mental level yang lebih tinggi. Penelitian lain yang dilakukan Kusuma (2015: 340) dengan hasil bahwa model *discovery learning* disertai teknik *probing prompting* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar fisika siswa di MA dan keterampilan proses siswa selama mengikuti pembelajaran secara rata-rata termasuk dalam kriteria sangat baik. Sedangkan dalam penelitian Maysyarah (2016: 27) penggunaan teknik *probing-prompting* pada model *discovery learning* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sutera. Maka dengan adanya hasil penelitian yang pernah dilakukan di atas dapat dijadikan acuan dalam penelitian yang akan dilakukan yaitu dengan judul **Pengaruh Penerapan *Discovery Learning* dengan Teknik *Probing-Prompting* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Negeri 3 Purwokerto.**

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana capaian kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan *discovery learning* dengan teknik *probing-prompting*?
2. Bagaimana capaian kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan *discovery learning*?
3. Bagaimana pengaruh penerapan *discovery learning* dengan teknik *probing-prompting* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui capaian kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan *discovery learning* dengan teknik *probing-prompting*
2. Mengetahui capaian kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan *discovery learning*
3. Mengetahui adanya pengaruh penerapan *discovery learning* dengan teknik *probing-prompting* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa

## **D. Manfaat Hasil Penelitian**

1. Bagi peneliti, dengan melakukan penelitian ini dapat mengetahui pengaruh dari penerapan *discovery learning* dengan teknik *probing-prompting* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa
2. Bagi guru matematika, dengan mengetahui pengaruh *discovery learning* dengan teknik *probing-prompting* terhadap kemampuan

berpikir kreatif matematis siswa maka dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran

3. Bagi siswa, dengan menggunakan *discovery learning* dengan teknik *probing-prompting* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa

