

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Paradigma pendidikan saat ini lebih menekankan pada potensi siswa untuk menjadi manusia yang aktif dan kreatif terutama dalam pembelajaran matematika. Sebagaimana dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi disebutkan bahwa satuan pendidikan dasar dan menengah dalam pembelajaran matematika dapat membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, kreatif, dan mandiri. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap individu dan perlu dikembangkan agar siswa dapat bertahan dan mengikuti berbagai bentuk perubahan, serta dapat bersaing dalam dunia yang semakin kompetitif (Purnomo *et al*, 2017).

Berpikir kreatif merupakan suatu proses memikirkan gagasan atau ide yang beragam dalam menghadapi suatu masalah, menggunakan gagasan atau unsur dalam pikiran dan menghasilkan suatu produk yang disebut kreativitas (Tanjung, 2018). Kemampuan berpikir kreatif matematis penting dalam pembelajaran matematika karena dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika dengan berbagai macam alternatif jawaban, membantu siswa dalam mengemukakan pendapat atau jawaban dari persoalan dengan berbagai solusi jawaban, serta berguna untuk menghadapi masa yang akan datang (Muthaharah,

2018). Selain itu, kemampuan berpikir kreatif mampu mendorong seseorang terampil dalam memecahkan masalah dan menemukan alternatif-alternatif pemecahan masalah yang bervariasi (Fitria, 2015). Kurangnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah matematika secara kreatif, karena siswa dalam hal ini cenderung menghafal solusi masalah atau rumus yang dicontohkan oleh guru (Putri *et al*, 2019)

Untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa diperlukan peran aktif dan sikap inisiatif siswa dalam belajar, tidak tergantung pada orang lain, memiliki jadwal belajar sendiri, menetapkan tujuan dari setiap kegiatan belajarnya, mampu menentukan strategi belajar, mencari sumber belajar yang relevan, mengevaluasi hasil belajarnya, mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan yang dimilikinya dalam hal ini adalah *self directed learning* (Kleden, 2016). *Self directed learning* merupakan sikap bagaimana siswa belajar setiap harinya yakni bagaimana siswa dapat mempunyai inisiatif dalam menentukan strategi apa yang perlu digunakan dalam belajar serta beradaptasi dengan cepat sesuai kondisi (Arifani *et al*, 2019). Kegiatan-kegiatan tersebut akan sangat membantu siswa dalam mencapai apa yang diharapkan sebagai tujuan pendidikannya. Siswa yang memiliki jadwal belajar dan konsisten dengan jadwal yang telah dibuat akan memiliki kemampuan yang lebih dalam menyelesaikan masalah matematika dan mereka menjadi lebih kreatif (Kleden, 2016). Adanya *self*

*directed learning* yang dimiliki tersebut, siswa akan cenderung secara aktif dan mandiri mencari sumber-sumber belajar yang relevan untuk menemukan berbagai alternatif jawaban dalam menyelesaikan masalah matematika.

Kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan salah satu perwujudan dari berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill*). Kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan kemampuan berpikir yang tidak hanya sekadar mengingat (*recall*), menyatakan kembali (*restate*), atau merujuk tanpa melakukan pengolahan (*recite*). Akan tetapi membutuhkan kemampuan untuk memecahkan masalah, ketrampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, kemampuan berargumen dan kemampuan mengambil keputusan yang tepat (Kemendikbud, 2017:3). Dalam hal ini, siswa mengetahui apa yang harus dilakukan dengan pengetahuan yang dimilikinya, mampu mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh untuk menciptakan pengetahuan atau informasi yang baru. Kemampuan-kemampuan HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) dalam taksonomi Bloom yang termasuk dalam tiga level tertinggi yaitu menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mengkreasi (C6). Melalui soal berpikir tingkat tinggi (HOTS) dapat melatih dan mengukur kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Bedasarkan informasi yang diperoleh dari siswa dan guru SMP N 1 Sokaraja, serta observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat melaksanakan program magang 1 dan magang 2, SMP N 1 Sokaraja merupakan salah satu sekolah yang menerapkan Kurikulum 2013. SMP N 1 Sokaraja merupakan sekolah yang

memiliki ciri khas sebagai sekolah berkarakter dengan karakter siswanya yang religius, disiplin, berprestasi, ramah, dan mandiri. Adapun visi dari SMP N 1 Sokaraja yaitu unggul dalam mutu, terdepan dalam prestasi, berbudi pekerti yang luhur berlandaskan iman dan taqwa. SMP N 1 Sokaraja merupakan sekolah yang menerapkan gerakan literasi dari berbagai sumber. Adapun kegiatan yang dilakukan siswa setelah kegiatan belajar mengajar selesai adalah kegiatan *co-curikuler*. Kegiatan ini yakni siswa belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan guru pada saat kegiatan belajar mengajar secara mandiri dengan inisiatif siswa (*self directed learning*) untuk menentukan strategi penyelesaian masalah seperti halnya saling berdiskusi antar teman yang didukung dengan pencarian sumber belajar yang relevan seperti buku materi maupun buku pendukung lainnya di perpustakaan. Aktivitas-aktivitas tersebut dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penting bagi siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis yang memerlukan adanya peran aktif dan sikap inisiatif siswa dalam belajar, tidak tergantung pada orang lain, dan mampu menentukan strategi belajarnya. Namun, kemampuan tersebut belum dicapai secara maksimal yakni siswa pada umumnya kurang dirangsang dalam mengerjakan soal tingkat tinggi yang salah satunya membutuhkan kemampuan berpikir kreatif. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian ini untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif matematis dalam

menyelesaikan soal HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) ditinjau dari *self directed learning* siswa SMP N 1 Sokaraja.

## **B. Fokus Penelitian**

Ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini fokus pada kemampuan berpikir kreatif matematis, hal ini disebabkan karena kemampuan tersebut belum dicapai secara maksimal yakni siswa pada umumnya kurang dirangsang dalam mengerjakan soal kemampuan berpikir tingkat tinggi yang salah satunya membutuhkan kemampuan berpikir kreatif. Sehingga dalam penelitian ini akan dikaji terbatas pada deskripsi kemampuan berpikir kreatif matematis dalam menyelesaikan soal HOTS ditinjau dari *self directed learning* siswa SMP N 1 Sokaraja.

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah untuk menggambarkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam menyelesaikan soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) ditinjau dari *self directed learning* siswa di SMP N 1 Sokaraja.

## **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika sehingga dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

### 1. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai gambaran dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif matematis.

### 2. Guru

Memberi masukan kepada guru agar dapat menganalisis kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Bentuk-bentuk soal matematika dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai bahan untuk mengevaluasi kemampuan siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan guru untuk membuat desain atau rencana pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

### 3. Siswa

Siswa dapat mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematis yang dimiliki, sehingga dapat memotivasi diri untuk melakukan proses berpikir kreatif matematis.

### 4. Peneliti

Peneliti mendapatkan banyak pengetahuan tentang gambaran kemampuan berpikir kreatif matematis dalam menyelesaikan soal HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) dalam pembelajaran matematika.