

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Belajar matematika berkaitan erat dengan aktivitas proses belajar dan berpikir, kemampuan berpikir ini berawal dari adanya kepekaan terhadap situasi yang sedang dihadapi, bahwa didalam situasi itu terlihat atau teridentifikasi adanya masalah yang ingin atau harus diselesaikan. Pada akhirnya akan menghasilkan sesuatu yang baru bagi yang bersangkutan serta merupakan sesuatu yang berbeda dari yang biasanya dia lakukan. Tentu hal ini dapat dimengerti bahwa dalam kehidupan, orang sering ingin menemukan atau melakukan hal-hal yang baru, karena bosan dengan sesuatu yang sifatnya rutin. Keinginan atau kebiasaan orang seperti ini perlu dipahami, oleh karena itu pengalaman belajar yang sedemikian itu perlu disediakan di sekolah secara sengaja agar mempersiapkan siswa untuk dapat memanfaatkannya pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi atau dalam melaksanakan tugas di tempat pekerjaan.

Pengalaman belajar seperti itu dapat diperoleh pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan yang bertujuan untuk menciptakan suatu keahlian tertentu yang harus dimiliki peserta didik. Keterampilan yang diperoleh bermaksud untuk menghadapi tantangan dunia kerja. Kreativitas yang tinggi sangat dibutuhkan untuk dapat bersaing di dunia pekerjaan, karena kreativitas merupakan kecerdasan yang berkembang dalam diri individu, dalam bentuk

sikap, kebiasaan, dan tindakan dalam melahirkan sesuatu yang baru dan orisinal untuk memecahkan masalah (Sudarma, 2013). Oleh karena itu, kecerdasan dan kreativitas anak itu mempunyai hubungan yang sangat erat (Pamilu, 2007). Kedua aspek ini, merupakan andalan dalam menghadapi kondisi dan situasi yang kian ketat dalam persaingan hidup di era globalisasi sekarang.

Berpikir kreatif dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran matematika diantaranya menyelesaikan tugasnya dengan berbagai banyak cara penyelesaian, mampu mengemukakan dan mengembangkan idenya serta terbuka atas pendapat yang berbeda. Namun, gambaran yang tampak saat ini untuk memecahkan masalah pada soal-soal yang diberikan lebih pada hafalan, yang pada umumnya terbatas pada pembelajaran tingkat pemikiran rendah bukan dari proses pemikiran tinggi. Kemampuan berpikir tingkat tinggi ini dibedakan menjadi berpikir kritis dan berpikir kreatif. Keduanya merupakan kemampuan manusia yang sangat mendasar, yang dapat mendorong seseorang untuk senantiasa memandang setiap masalah secara kritis serta mencoba untuk menyelesaikannya secara kreatif (Sumarmo, 2010).

Pengembangan ide dapat dilakukan dalam pembelajaran, namun persoalan di lapangan ternyata tidak semua guru atau belum banyak guru yang memiliki kegairahan dalam menggunakan model-model pembelajaran kreatif, unik, yang mampu mengembangkan ketrampilan berpikir anak (Sudarma, 2013). Pembelajaran yang kurang mendukung pada usaha mengembangkan

keterampilan berpikir peserta didik akan menghambat proses penalarannya dan menurunkan semangat belajarnya.

Penghambatan proses penalaran ini tidak seharusnya terjadi, karena sudah jelas dituliskan pada tujuan mata pelajaran matematika disekolah yang ditujukan kepada siswa agar memiliki kemampuan mencakup lima hal salah satunya, siswa memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah (Wardhani, 2008). Tujuan tersebut menekankan bahwa guru dapat menghadirkan suasana pembelajaran matematika yang mampu memancing, mengajak, dan membuat siswa aktif dan kreatif. Pembelajaran yang sesuai, diharapkan berpikir kreatif akan munculkan sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk merangsang peserta didik lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam belajar yaitu pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran ini diawali dari permasalahan yang mendorong siswa mengenal cara belajar dan mencari penyelesaian dari masalah. Siswa terbiasa memecahkan masalah secara terampil yang selanjutnya dapat digunakan untuk menghadapi masalah sesungguhnya dimasyarakat kelak, dan merangsang pengembangan berpikir secara kreatif dengan menyoroti permasalahan dari berbagai aspek.

Pembelajaran yang mampu merangsang siswa untuk aktif dan kreatif, ditambah dengan strategi yang mampu mengembangkan ide-ide siswa yaitu

strategi *brainstorming* sebagai strategi yang mampu meningkatkan gagasan jika diajarkan dan diterapkan dengan tepat (Munandar, 1999). Ide-ide kreatif sebanyak mungkin dapat diperoleh dalam kelompok, membuat individu menghasilkan ide dua kali lebih banyak dibanding bila bekerja sendirian. Strategi ini sangat cocok digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang terfokus pada suatu permasalahan. Sehingga mampu memfasilitasi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik.

Berdasarkan uraian di atas, dengan penerapan strategi *brainstorming* pada pembelajaran berbasis masalah dapat mempengaruhi proses pembelajaran kemampuan berpikir kreatif siswa. Pembelajaran Berbasis Masalah juga merupakan suatu pembelajaran yang melakukan pemusatan ketrampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan berpikir kreatif. Oleh karena itu, peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Strategi *Brainstorming* pada Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas X SMK N Kebasen”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana capaian kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelas yang menerapkan Pembelajaran Berbasis Masalah?
2. Bagaimana capaian kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelas yang menerapkan strategi *Brainstorming* pada Pembelajaran Berbasis Masalah?

3. Apakah strategi *Brainstorming* pada Pembelajaran Berbasis Masalah berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana capaian kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mengikuti Pembelajaran Berbasis Masalah.
2. Untuk mengetahui bagaimana capaian kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mengikuti strategi *Brainstorming* pada Pembelajaran Berbasis Masalah.
3. Untuk mengetahui apakah strategi *Brainstorming* pada Pembelajaran Berbasis Masalah berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

### D. Manfaat Hasil Penelitian

#### 1. Bagi Siswa

Menerima pengalaman belajar yang lebih bervariasi, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis pada pembelajaran matematika.

#### 2. Bagi Guru

- a. Memberikan informasi atau gambaran dalam menentukan alternatif model pembelajaran matematika.
- b. Memberikan masukan tentang berbagai kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran berbasis masalah.

- c. Memberikan masukan kepada guru di sekolah tempat penelitian ini yang dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan proses pembelajaran.

### **3. Bagi Sekolah**

Dapat dijadikan referensi untuk melakukan bimbingan yang terkait dengan siswa terutama dalam pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **4. Bagi Peneliti**

Menambah pengalaman peneliti dalam bereksperimen memilih model pembelajaran untuk peningkatan proses pembelajaran.

