

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan mempunyai peran yang penting bagi perkembangan dan perwujudan diri seorang individu, terutama bagi perkembangan bangsa dan negara. Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan unsur-unsur yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadi dan masyarakat di sekitarnya. Sehingga dalam hal ini, pendidikan bertanggung jawab untuk memandu (yaitu mengidentifikasi dan membina) serta memupuk (yaitu mengembangkan dan meningkatkan) kemampuan tersebut (Munandar,2009).

Salah satu kemampuan yang dapat dihasilkan dalam proses pendidikan tersebut adalah kreatifitas. Kreatifitas atau dalam dunia pendidikan disebut dengan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah (Munandar, 2009). Sedangkan menurut Rogers (dalam Munandar, 2009) menekankan bahwa sumber dari kreatifitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan diri dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. Tahapan - tahapan berpikir kreatif menurut Wahyudin (2007), terdiri

dari: (1) orientasi (pandangan), (2) preparasi (sediaan), (3) inkubasi (masa tunas), (4) iluminasi (penerangan), dan (5) verifikasi (pemeriksaan kebenaran).

Dalam dunia pendidikan, kemampuan berpikir kreatif peserta didik harus dapat dikembangkan lebih jauh oleh guru. Oleh karena itu, seorang guru harus dapat berperan aktif dalam mengajarkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didiknya. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, yang menuntut siswa untuk mengeksplorasi ide - ide atau gagasan - gagasan mereka (Kemendikbud, 2014). Oleh karena itu dalam proses pembelajaran harus menggunakan model pembelajaran yang mendukung berkembangnya kemampuan berpikir kreatif matematis tersebut.

Pada implementasi kurikulum 2013 sekarang ini menekankan pada dimensi pedagogik ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar atau mengolah informasi, serta menyajikannya (Kemendikbud, 2014). Salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan model pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan ketrampilan intelektual (Hamruni, 2012). Pembelajaran berbasis masalah memiliki gagasan bahwa tujuan pembelajaran dapat

dicapai jika kegiatan pendidikan dipusatkan pada tugas-tugas atau permasalahan yang autentik, relevan, dan dipresentasikan dalam suatu konteks.

Ciri dari Pembelajaran Berbasis Masalah salah satunya adalah mengharuskan siswa berpikir secara sistematis dan empiris. Sistematis artinya berpikir ilmiah melalui tahapan - tahapan tertentu, sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan atas data dan fakta yang jelas. Dalam proses berpikir tersebut diharapkan akan mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa (Kemendikbud, 2014). Berdasarkan hal tersebut maka Pembelajaran Berbasis Masalah harus dapat efektif diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Efektif atau efektifitas dalam pembelajaran itu sendiri menurut Mulyasa (2010) adalah mencakup keseluruhan indikator *input - process - output* yang tidak hanya bersifat kuantitatif, tetapi juga kualitatif. Oleh karena itu, Pembelajaran Berbasis Masalah dapat dikatakan efektif jika dalam Pembelajaran Berbasis Masalah tersebut memenuhi keseluruhan dari indikator efektifitas yang terdiri dari indikator *input - process - output* dan juga efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Dengan demikian, maka perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui efektifitas Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

B. FOKUS PENELITIAN

Karena adanya keterbatasan baik tenaga, dana dan waktu, maka peneliti perlu menentukan fokus atau batasan masalah dalam penelitian ini. Penelitian ini akan memfokuskan pada karakteristik guru, karakteristik siswa, fasilitas, perlengkapan, proses pembelajaran baik oleh guru maupun oleh siswa, alokasi waktu, dan juga hasil belajar untuk mengetahui efektifitas Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana efektifitas Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VII A SMP Negeri 4 purwokerto?

D. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VII A SMP Negeri 4 purwokerto.

E. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Siswa

Dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah

2. Bagi Guru

Memberikan masukan dalam menerapkan Pembelajaran Berbasis Masalah sebagai alternatif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa

3. Bagi Sekolah

Dapat memberikan informasi tentang model pembelajaran yang baik untuk diterapkan di sekolah tersebut

