

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang sangat penting karena segala jenis aktifitas dalam kehidupan sehari-hari selalu memerlukan cara penyelesaian yang menuntut seseorang untuk menguasai matematika atau cara berhitung. Matematika selalu berkembang sesuai dengan dinamika perkembangan zaman, baik kandungan materi maupun pembelajarannya.

Pembelajaran matematika secara umum di Indonesia masih menitik beratkan pada pembelajaran langsung dan pada umumnya lebih didominasi oleh guru, sedangkan siswa cenderung pasif dalam menerima apa yang diberikan guru yang umumnya hanya satu arah.¹ Pembelajaran matematika adalah kegiatan untuk memperoleh pengetahuan yang dibangun oleh siswa sendiri dan harus dilakukan sedemikian rupa, sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan kembali konsep-konsep matematika. Pembelajaran matematika memiliki fungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, kreatif, dan bekerja sama yang yang diperlukan siswa dalam kehidupan. Mengingat penting matematika dalam kehidupan dan bidang matematika, dalam pembelajaran matematika guru sebaiknya melatih siswa untuk berpikir kreatif.

Berpikir kreatif merupakan sebuah proses yang melibatkan unsur-unsur orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi. Dikatakan lebih lanjut bahwa

¹ Turmudi dan Aljupri. *Pembelajaran Matematika*. Direktorat Jendral Pendidikan Agama Islam. (Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia, 2009). Hlm 1

berpikir kreatif merupakan sebuah proses menjadi sensitive atau sadar terhadap masalah-masalah, kekurangan dan celah-celah di dalam pengetahuan yang untuknya ada solusi yang di pelajari, serta membawa informasi yang ada dari gudang memori atau sumber-sumber eksternal, mendefenisikan kesulitan atau mengidentifikasi unsur-unsur yang hilang, mencari solusi-solusi, menduga, menciptakan alternatif-alternatif untuk menyelesaikan masalah, menguji dan menguji kembali alternative tersebut, menyempurnakan dan akhirnya mengkomunikasikan hasil-hasilnya.

Menurut Munandar, berpikir kreatif adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak cara kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatan penggunaan dan keragaman jawaban. Sedangkan menurut Ratna, berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan gagasan-gagasanbaru dan orisinal. Bahkan pada org tidak mampu menciptakan ide baru pun sebenarnya bisa berpikir secara kreatif, asalkan dilatih terus menerus.²

Berdasarkan hasil studi TIMSS dan PISA tampak bahwa untuk masalah matematika yang menuntut kemampuan berpikir kreatif, siswa Indonesia masih di bawa rata-rata internasional dan pada hasil study penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah. Salah satu penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang di lakukan oleh guru.³ Seorang guru harusnya

² Ahmad susanto, *teori belajar dan pembelajaran, cet ke-3, Jakarta : kencana, Hlm. 110*

³ F. Purnama, “ *Penerapan Model Brain Based Learning (BBL) dalam pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP*”. UNPAS, 2016

memberikan kesempatan yang seluas luasnya kepada siswa untuk dapat menggunakan kemampuan bernalarnya dan membiasakan untuk senantiasa berpikir kreatif. Konsep-konsep yang didapat oleh siswa dari hasil penemuannya sendiri akan lebih bermakna dan pemahaman siswa terhadap konsep tersebut akan meningkat. Siswa harus aktif dalam pembelajaran matematika sehingga mereka dapat mengembangkan berpikir kreatif dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Tugas guru hendaknya mampu merangsang siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar serta meningkatkan kemampuan dalam memahami pelajaran. Maka dari itu seorang guru sudah seharusnya mampu memilih metode atau strategi yang dapat membuat siswa lebih kreatif.⁴ Untuk bisa menggali apa-apa yang terkandung dalam al-Qur'an dibutuhkan cara berpikir yang jernih, sebagaimana yang tertuang dalam firman Allah SWT, yang berbunyi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالرُّبُوبِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: *“keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka berpikir”*.
(Surat an-Nahl, Ayat: 44)

Dalam pemecahan masalah matematika diperlukan pemikiran dan gagasan yang kreatif dalam menafsirkan solusi dari suatu masalah matematika.. Sekarang banyak orang yang berpendapat berfikir kreatif merupakan “bakat alam”. Kemampuan berpikir kreatif memang merupakan potensi alamiah yang dimiliki manusia, namun yang lebih penting adalah berfikir kreatif juga

⁴ CBN Channel, *Menstimulasi kreativitas Anak.2006*

merupakan suatu latihan atau practices.⁵ siswa memiliki potensi kreatif sejak mereka dilahirkan, namun mereka membutuhkan suatu lingkungan pembelajaran yang bisa mengembangkan potensi kreatif mereka secara optimal. Menurut Laurend dalam Aryadi Wijaya mengatakan bahwa kreatifitas merupakan suatu ketrampilan yang bisa dipelajari. Kegagalan seseorang dalam melakukan inovasi atau menciptakan kreasi bukan karena kurangnya potensi kreatif melainkan karena kurangnya pengetahuan untuk mengelolah segala potensi untuk mencapai suatu tujuan.

Salah satu strategi pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah strategi pembelajaran *peer lesson*. *Peer lesson* adalah sebuah strategi yang mengembangkan *peer teaching* dalam kelas yang menempatkan seluruh tanggung jawab untuk mengajar pada peserta didik sebagai anggota kelas.⁶ Strategi pembelajaran *peer lesson* merupakan salah satu bentuk pembelajaran aktif yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Siswa secara aktif menemukan ide pokok materi, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan yang di pelajari ke dalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Belajar aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik. Dalam penggunaan strategi *peer lesson* biasanya siswa akan merasakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

⁵ Adams,D, & Hamm, M (2010) *Demistify Math, Science, and Technology Activity, Innovation, and Problem Solving phygmount*: Rowmand & Littlefield Education. Dikutip dari Aryadi Wijaya, Pendidikan Matematika Realistik, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2012, hlm. 55

⁶ Meil Silberman, Active Learning, hlm. 173

Pembelajaran aktif (*active learning*) sendiri merupakan suatu pembelajaran yang mengajakpeserta didik untuk belajar secara aktif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas VII PPS Ishaka Ambon menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung pada mata pelajaran matematika guru masih menjadi teacher center yang memberikan pengetahuan kepada siswa, siswa tidak terbiasa dalam membangun pengetahunnya sendiri secara aktif. Pada saat dilakukannya observasi, peneliti melakukan wawancara dengan guru terkait bagaimana proses belajar mengajar guru setiap harinya di kelas. Berdasarkan hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa dalam pembelajaran, guru mengawali dengan menjelaskan materi di depan kelas dan menuliskannya di papan tulis kemudian dilanjutkan dengan pemberian contoh soal. Setelah itu, pembelajaran dilanjutkan dengan mengerjakan latihan soal yang kemudian dicocokkan secara bersama-sama. Dalam proses pembelajaran dapat dikatakan bahwa siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Proses pembelajaran yang seperti itu membuat siswa cenderung untuk menghafalkan konsep matematika dan kurang mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku siswa pada proses pembelajaran matematika yang masih terlihat pasif dan monoton. Dimana siswa cenderung tidak yakin terhadap dirinya sendiri ketika ia diminta untuk mempresentasikan hasil pekerjaanya didepan kelas, siswa takut ketika ia harus berbeda dengan orang lain, siswa malu dan enggan bertanya ketika ia menemukan kesulitan atau lebih cepat bertanya dari pada berpikir dan mencoba terlebih dahulu.

Dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk membuat suatu penelitian tentang : **“Peningkatan berpikir kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Himpunan Melalui Strategi Pembelajaran *Peer Lesson* di Kelas VII PPS Ishaka Ambon”**.

B. Batasan Masalah

Dalam suatu penelitian sering muncul berbagai masalah secara bersama-sama yang menyulitkan untuk diteliti dan dikaji secara keseluruhan. Agar dapat dikaji dan dijawab secara mendalam, maka dalam penelitian ini dibatasi pada peningkatan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika melalui strategi pembelajaran *peer lesson* pada materi himpunan bagi siswa SMP.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah peningkatan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika pada materi himpunan melalui strategi pembelajaran *peer lesson* di kelas VII PPS Ishaka Ambon?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah : “untuk mengetahui peningkatan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika pada materi himpunan melalui strategi pembelajaran *peer lesson* di kelas VII PPS Ishaka Ambon.”

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Siswa, untuk meningkatkan penguasaan terhadap materi yang diajarkan sekaligus sebagai bahan motivasi dan pemacu dalam hal pencapaian berpikir kreatif dalam pembelajaran
2. Calon Guru, sebagai bahan informasi untuk kemudian dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika di kelas nantinya.
3. Guru, untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dan juga bisa dimanfaatkan dalam mendesain proses pembelajaran di kelas terutama pada mata pelajaran matematika.
4. Kepala Sekolah, sebagai bahan pertimbangan kebijakan yang berorientasi pengembangan mutu pendidikan sekolah.

F. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari salah tafsir terhadap judul penulisan ini, maka diberikan penjelasan istilah sebagai berikut :

1. Berpikir kreatif adalah kemampuan matematika yang meliputi indikator fleksibilitas (*flexibility*), kemahiran (*fluency*), originalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).
2. Strategi *Peer Lesson* adalah strategi pembelajaran yang mengembangkan “*peer teaching*” dalam kelas yang menempatkan seluruh tanggung jawab untuk mengajar kepada peserta sebagai anggota kelas.
3. Himpunan adalah sekelompok atau sekumpulan benda atau objek-objek tertentu yang tercakup didalam suatu kesatuan dan dapat didefinisikan dengan jelas dan tepat.