

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan di segala bidang menyebabkan kemajuan peradaban manusia berkembang menjadidi pesat, salah satunya pada bidang Pendidikan oleh karenanya semakin berkembang ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan menuntut manusia untuk mencapai Pendidikan yang bermutu dan baik. Sebagaimana tercantum di dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Pasal 1, Tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan dirinya diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Sekolah sebagai Lembaga formal merupakan sarana dalam rangka pencapaian tujuan Pendidikan tersebut. Melalui sekolah siswa dapat belajar berbagai hal. Metode pembelajaran yang efektif akan membantu meningkatkan hasil belajar siswa, terlebih lagi dengan mata pelajaran yang kurang diminati siswa yaitu matematika sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berikir logis, analiis, sistematis, kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Sesuai dengan paradigma Pendidikan bagi anak khususnya anak sekolah dasar (SD), maka strategi yang harus diimplementasikan dalam mengembangkan kedua obyek dalam matematika yakni obyek langsung dan obyek tidak langsung adalah penerapan pendekatan

¹ Redaksi fokus media. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 SISDIKNAS* (Bandung: fokusmedia,2006), Hlm.2

perkembangan anak. Artinya perkembangan anak harus menjadi dasar dalam memberikan pembelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern mempunyai peran dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Mata pelajaran perlu diberikan kepada semua siswa dari dalam dunia Pendidikan, yang memegang kunci dalam pembangkitan dan pengembangan daya kreativitas anak itu adalah guru. Seorang guru yang ingin membangkitkan kreativitas pada anak-anak didiknya harus terlebih dahulu berupaya ia sendiri kreatif. Pada umumnya guru yang kreatif itu pernah didik oleh orang-orang yang kreatif dalam lingkungan yang mendukungnya. Kreativitas harus mengubah konsep lama, yang mengatakan bahwa Pendidikan itu suatu sistem, dimana factor-faktor yang telah terdahulu terkumpul, dipelihara dan disistematisasikan.

Upaya untuk menumbuhkan kembang kemampuan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika sangatlah penting untuk dilakukan oleh seorang guru. Hal tersebut dimaksudkan agar siswa dalam pembelajarannya mampu menyelesaikan dan memecahkan berbagai persoalan yang terjadi dalam proses pembelajaran yang dialami oleh siswa. Oleh karena itu, seorang guru itu perlu mengembangkan kemampuan berfikir kreatif sebagai upaya pembaharuan proses pembelajaran di sekolah, maka seorang guru dipersyaratkan mempunyai pandangan atau pendapat yang positif terhadap bagaimana menciptakan situasi dan kondisi belajar yang diharapkan.

Secara emosionalnya gurulah yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran di sekolah. Tugas guru memang sangatlah kompleks, sehingga mereka dituntut untuk menguasai sejumlah ilmu pengetahuan serta keterampilan yang diperlukan. Guru harus

memiliki kemampuan professional dalam tugasnya dengan menerapkan konsep teknologi pembelajaran dalam memecahkan masalah-masalah Pendidikan atau pembelajaran.²

Permasalahan yang terjadi saat ini, guru dalam proses pembelajarannya di kelas kurang memperhatikan untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Guru hanya memfokuskan pada hasil akhir yang diperoleh siswa yakni nilai akhir sebagai bukti keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa hanya terfokus pada buku-buku untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang ia hadapi dalam proses pembelajaran. Padahal, kreativitas sangat penting, selain dapat mengembangkan kemampuan berikir siswa, dengan kreativitas akan terbiasa menyelesaikan soal atau permasalahan dengan cara yang unik ataupun mampu bekerja sendiri dan dengan caranya sendiri.

Bedasarkan hasil observasi awal. Guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah yang divariasikan dengan pemberian tugas, tanpa melihat kondisi siswa. Ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Matematika di sekolah tersebut. Beberapa permasalahan tersebut diantaranya adalah banyaknya siswa yang tidak belajar serius karena kurang tertarik dengan penjelasan matematika, kurangnya menguasai konsep dasar, dan ada beberapa siswa yang bisa berfikir kreatif tetapi tidak berani untuk mengungkapkan idenya.

Dari uraian ini tampak bahwa ada kemampuan berfikir kreatif pada diri siswa tetapi masih kurang sehingga perlu ditingkatkan berfikir kreatif. Oleh karena itu, kemampuan berfikir kreatif siswa tersebut perlu mendapat perhatian. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alternative agar kemampuan berfikir kreatif siswa dapat terlatih adalah pembelajaran berbasis masalah. “Pembelajaran Berbasis Masalah adalah

² Nurhinda Bakkids. *Sikap Guru Terhadap Teknologi Pembelajaran Hubungannya Dengan Pemanfaatan media Dalam Pre Pembelajaran* [Http://Index.Php/Nurhinda_hakkids](http://Index.Php/Nurhinda_hakkids). Diakses 18 Januari 2013

suatu model pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah". Ini dapat kita lihat dari hasil penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Andi Nela Latifah (2016) efektivitas penerapan model pembelajaran berbasis masalah (pbm) dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis matematika siswa kelas X SMA Negeri 8 Makassar". Berdasarkan hasil analisis data deskriptif diperoleh rata-rata nilai kedua kelompok tersebut, yaitu kelas Kontrol (pretes) sebesar 60,39 dan (postes) sebesar 65,40. Sedangkan pada kelas eksperimen sebelum perlakuan (pretes) sebesar 58,90 dan setelah perlakuan (postes) sebesar 78,41. Sedangkan berdasarkan hasil analisis statistic inferensial diperoleh sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari α yaitu 0,05 ($0,000 < 0,05$) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berikir kritis matematika antara kelas yang diajar menggunakan penerapan model pembelajaran berbasisi masalah (PBM) dengan kelas yang diajar tanpa menggunakan penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBM) pada siswa kelas X sma Negeri 8 makassar. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) efekif dalam meningkatkan kemampuan berikir kritis matematis siswa kelas X SMA Negeri 8 Makassar yang berdasarkan pada hasil analisis dengan menggunakan rumus efisiensi rlatif diperoleh nilai $R < 1$ ($0,56 < 1$).³

Berpikir kreatif merupakan suatu proses untuk memunculkan atau menghasilkan ide baru. Menurut Guildford yang dikutip oleh Munandar mengatakan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Mengenai pengertian di atas maka dapat dikatakan bahwa begitu pentingnya berpikir kreatif yang harus dimiliki oleh setiap siswa dalam proses belajar mengajar. Melalui berpikir kreatif

³ Andi nela Latifah, *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Dalam Meningkatkan kemampuan Berfikir Kritis Matematis Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Makassar, Fakultas Tarbiyah Dan keguruan Uin Alaudin Makassar 2016, hlm 14*

siswa tidak hanya mampu memahami mata pelajaran yang dipelajarinya tapi bisa memecahkan bagaimana menyelesaikan persoalan yang sedang dihadapi. Dengan demikian berpikir kreatif akan menghindari siswa terfakum dalam belajar sehingga menjadi siswa yang aktif dalam belajar.

Kemampuan berpikir kreatif dalam matematika yang dikenal sebagai kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan kemampuan yang perlu ada pada diri siswa untuk menganalisis permasalahan matematika dari berbagai sudut pandang kemudian menyelesaikannya dengan berbagai kemungkinan.

Hubungan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Kemampuan KreatSiswa menurut Tan (dalam Rusman) mengemukakan bahwa, Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBM kemampuan berfikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang di sistematis, sehingga siswa dapat memperdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan.⁴ Melalui pendekatan pembelajaran berbasis masalah siswa mempresentasikan gaagsanya, siswa terlatih merefleksikan presepsinya, mengargumentasikan dan mengkomunikasikan ke pihak lain sehingga guru dapat membimbing serta mengintervensikan ide baru berupa konsep dan prinsip.⁵

Dengan berlandaskan kesimpulan tersebut. Peneliti tertarik untuk mengupayakan mengembangkan kreativitas siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Maluku Tengah. Sehingga peneliti tertarik untuk mengangkat judul **“Efektivitas Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa pada Materi Persamaan garis lurus di kelas VIII SMP Negeri 18 Maluku Tengan”**

⁴ Rusman. Seri Manajemen Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru (Jakarta: PT Raja Grafindo 2010), Hlm.229

⁵ Ibid, Hlm,229.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah penerapan pembelajaran berbasis masalah efektif dalam meningkatkan kemampuan kreativitas siswa pada materi persamaan garis lurus di kelas VIII SMP Negeri 18 Maluku Tengah.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk mengetahui: Efektivitas penerapan pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan berikir kreatif siswa pada materi persamaan garis lurus di kelas VIII SMP Negeri 18 Maluku Tengah.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa melalui berfikir secara kreatif dan kritis dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan masalah pengajar yang menggunakan media pembelajaran dan agar guru lebih mudah dalam menyampaikan materi yaitu secara praktis, efektif dan efisien dalam mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, serta untuk menambah wawasan tentang penggunaan media pembelajaran.

3. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan acuan dalam rangka memecahkan problematika belajar mengajar dalam rangka meningkatkan mutu media pembelajaran di sekolah.

E. Definisi Operasional

1. Pembelajaran berbasis masalah (PBM) adalah suatu metode pembelajaran dengan cara pengajuan masalah berkaitan dengan alat yang perlu dimiliki guru sehingga mampu mendorong dan melatih siswa dalam merumuskan pertanyaan matematik dan kemudian menentukan penyelesaiannya.
2. Kemampuan berfikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru guna untuk memecahkan masalah, kemampuan berfikir kreatif juga diartikan sebagai kemampuan untuk menghubungkan benda atau gagasan yang sebelumnya tidak terhubung
3. Persamaan garis lurus adalah persamaan linear dua variabel dengan bentuk umum persamaan adalah $y = mx$ atau $y = mx + c$, gradien pada persamaan tersebut adalah koefisien x yaitu m . persamaan garis lurus bentuk $ax + by + c = 0$, cara menentukan gradien garis dari persamaan tersebut adalah dengan mengubah persamaan $ax + by + c = 0$, menjadi persamaan garis $y = mx$