BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk yang selalu mempunyai keinginan atau dinamis. Untuk memenuhi keinginan itu, manusia harus mempunyai modal dasar yaitu ilmu. Ilmu merupakan sarana memperoleh dan mewujudkan keinginan itu (Fauzi, 2006: 109).

Pendidikan (*Paedagogie*) berasal dari bahasa Yunani dari kata "*pais*" artinya anak dan "*again*" diterjemahkan membimbing. Jadi *paedagogie* yaitu bimbingan yang diberikan kepada anak. Pada hakekatnya pendidikan adalah suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak tersebut mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung secara terus menerus. Pendidikan juga merupakan suatu proses pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Ramayulis, 2008 : 5). Dengan pengertian lain, pendidikan dapat juga diartikan sebagai suatu proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.

Sesuai dengan pengertian Bratanata dkk pendidikan adalah usaha yang sengaja diadakan baik langsung maupun dengan cara yang tidak langsung untuk membantu anak dalam perkembangannya mencapai kedewasaannya (Ahmadi dan Uhbiyati, 2001 : 69). Memandang arti pentingnya pendidikan,

maka sudah selayaknya jika setiap manusia harus memperoleh pengetahuan yang luas untuk kebutuhan hidupnya.

Dalam kehidupan sehari-hari, konsep dan prinsip matematika banyak digunakan dan diperlukan, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pembangunan matematika itu sendiri. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, matematika mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat yang biasa kita lihat pada saat ini adalah pembangunan gedung-gedung dan jembatan serta fasilitas-fasilitas fisik lainnya yang modern dan elit, yang itu semua dilandasi oleh perkembangan matematika. Matematika merupakan salah satu pelajaran yang diberikan kesemua peserta didik dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Dengan kemampuan itu peserta didik dapat bertahan hidup dalam kondisi yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif (Rahayu, dkk : 2008).

Oleh karena itu matematika merupakan pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan, karena salah satu fungsi mata pelajaran matematika adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir dalam diri siswa. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam belajar matematika yaitu cara dalam penyampaian materi dari guru kepada siswa, pemilihan strategi, model, metode, dan teknik yang tepat dari guru kepada siswa, serta mengetahui karakteristik dan batas kemampuan siswa.

Pada sistem pembelajaran yang diterapkan di sekolah-sekolah siswa hanya dilatih untuk dapat menyelesaikan soal-soal sesuai dengan contoh-contoh biasa yang telah diberikan oleh guru sehingga dapat mengakibatkan kemampuan siswa kurang berkembang dalam berfikir kreatif secara optimal. Karena potensi mereka berbeda-beda, maka pendidikan perlu memperhatikan perbedaan tersebut. Perbedaan potensi mereka perlu mendapatkan pengalaman pendidikan khusus sesuai dengan taraf kemampuannya. Jika potensi tersebut dibiarkan maka dapat mengakibatkan kurangnya kemampuan berpikir kreatif pada siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Bedasarkan wawancara yang dilakukan kepada salah satu guru matematika di SMP Nurul Iman Palembang, diperoleh keterangan bahwa bahwa kesulitan yang dialami oleh siswa terletak pada kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa pada matematika. Hal ini terlihat ketika siswa dihadapkan dengan soal yang berbeda oleh guru, siswa belum dapat berpikir untuk menyelesaikan soal tersebut dengan cara alternatif lain. Karena mencari cara alternatif lain adalah salah satu ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif yaitu berpikir luwes. William dalam Munandar (1985) menjelaskan bahwa pada kemampuan berpikir kreatif harus muncul sifat-sifat penting sebagai berikut; *fluency*, *flexibility*, *originalities* dan *elaborate* yaitu kemampuan untuk merumuskan batasan-batasan dengan melihat dari sudut lain daripada cara-cara yang lazim. Ini juga telah mencakup sifat-sifat penting yang dimiliki Supriadi (1996) beberapa ahli yang telah disimpulkan oleh Munandar (1985). Oleh karena itu dapat

disimpulkan beberapa indikator kemampuan berpikir kreatif untuk mewakili pendapat para ahli yaitu kemampuan berpikir lancar, kemampuan berpikir luwes, kemampuan berpikir orisinal dan kemampuan berpikir memperinci. Bila hal ini tetap berlanjut kecenderungan siswa selalu hanya dapat menerima saja materi yang diberikan oleh guru dan siswa tidak produktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Oleh karena itu guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan dasar dan sikap positif siswa, sehingga proses pembelajaran lebih menarik, menantang, dan berharap prestasi menjadi lebih baik. Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu metode pembelajaran yang memenuhi kriteria diatas adalah metode pembelajaran pertanyaan (*Problem Posing*).

Dengan adanya tugas pengajuan soal (*Problem Posing*) akan membuat siswa belajar lebih aktif dan kreatif dalam membentuk pengetahuannya. Berdasarkan hasil penelitian para ahli pendidikan manemukan bahwa pembelajaran dengan pendekatan *Problem Posing* berdampak positif terhadap hasil belajar dan berfikir kreatif siswa. Maka dalam proses pembelajaran diperlukan cara yang mendorong siswa untuk memahami masalah. Siswa yang terstimulus dengan masalah akan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam menyusun rencana penyelesaian. Selain itu, siswa dapat terlibat secara aktif dalam menemukan sendiri penyelesaian masalah, serta mendorong pembelajaran yang ada, *problem posing* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat

memotivasi peserta didik untuk berfikir kreatif, sebab pendekatan *problem posing* lebih terpusat pada kegiatan belajar siswa aktif (*student active learning*) (Suryosubroto, 2009: 204).

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merasa terdorong untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan pendekatan *problem posing* terhadap berfikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika. Oleh karena itu peneliti diberi judul: “**Pengaruh Pendekatan *Problem Posing* Terhadap Berfikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VIII SMP Nurul Iman Palembang**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah yang akan dicari jawabannya dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah ada pengaruh pendekatan *problem posing* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika kelas VIII SMP Nurul Iman Palembang?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu:

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh pendekatan *problem posing* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika kelas VIII SMP Nurul Iman Palembang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat :

1. Bagi siswa, dapat membantu peningkatan berfikir kreatif siswa dalam pengajuan dan pemecahan masalah pada pembelajaran matematika.

2. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh pendekatan *problem posing* di SMP Nurul Iman Palembang.
3. Bagi guru, sebagai informasi dan bahan masukan untuk proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam pelajaran matematika.