

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 23 Tahun 2013 mengenai Standar Kompetensi Kelulusan pada mata pelajaran matematika untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah, telah dipaparkan bahwa salah satu tujuan mata pelajaran matematika adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Berdasarkan tujuan tersebut terlihat bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu point penting dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah.

Dalam pembelajaran matematika kreativitas siswa sangat dibutuhkan terutama dalam menyelesaikan soal-soal yang melibatkan siswa untuk berpikir kreatif, dimana siswa diharapkan dapat mengemukakan ide-ide baru yang kreatif dalam menganalisis dan menyelesaikan soal. Hal ini tidak dapat dilihat dari guru yang memberikan soal umum dan mudah sehingga siswa hanya menjawab sesuai teori tanpa adanya dorongan berpikir kreatif (Rahmatina, dkk, 2014:63). Oleh karena itu keberadaan metode maupun perangkat pembelajaran dapat memotivasi dan mengarahkan pembelajaran matematika yang berorientasi pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif.

Saefuddin (2012:38) menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu hal yang kurang diperhatikan dalam pembelajaran matematika. Selama ini target

dan orientasi pembelajaran matematika adalah penugasan materi yang cenderung menekankan pada aspek prosedur matematika sehingga kemampuan menghafal rumus dan kemampuan komputasi (hitung-menghitung) terlihat lebih penting. Kreatif dianggap bukanlah sesuatu yang penting dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Padahal berpikir kreatif menjadi salah satu tujuan diberikannya pembelajaran matematika di sekolah dasar sampai menengah. Hal ini dapat dilihat dalam Standar Inti (SI) dan Kompetensi Dasar (KD) dari kurikulum 2013 yaitu untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Dalam mengatasi rendahnya tingkat berpikir kreatif maka proses pembelajaran yang dilaksanakan harus juga menumbuh kembangkan kemampuan berpikir kreatif sehingga mampu mengembangkan kreativitasnya. Ini sesuai dengan berpikir kreatif yang terfokus pada penggalan ide-ide, memunculkan kemungkinan-kemungkinan, mencari banyak jawaban benar masih kurang diperhatikan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru di SMP N 14 Palembang, peneliti mendapatkan bahwa kegiatan pembelajaran yang terjadi didalam kelas masih didominasi oleh guru dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang mengarahkan ke dalam kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini terjadi karena kurangnya antusias siswa terhadap mata pelajaran matematika dan soal-soal yang digunakan bersifat rutin. Sementara siswa hanya menerima informasi dari guru saja sehingga siswa belum mampu mengidentifikasi serta menyelesaikan suatu permasalahan secara kreatif dan hanya menjawab soal sesuai contoh yang guru berikan.

Menurut Polamanto (2005:5) yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika yang dilakukan di dalam kelas pada umumnya hanya berpusat pada guru yang mengakibatkan siswa menjadi malas dan kurang aktif dalam belajar. Salah satu penyebabnya adalah model pembelajaran yang selama ini diberikan oleh guru.

Dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif, seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya. Sebagaimana dijelaskan menurut Azis (2012:14) Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban. Sedangkan menurut Mahmudi (2010:3), kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan kemampuan untuk menghasilkan solusi bervariasi yang bersifat baru terhadap masalah matematika yang terbuka.

Dari hal di atas, salah satu yang dapat dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran matematika saat ini ialah dengan menawarkan model pembelajaran yang mampu menyelesaikan permasalahan yang ada khususnya, yang berkaitan dengan berpikir kreatif siswa, maka salah satu model pembelajaran yang berhubungan dengan berpikir kreatif ialah model pembelajaran *Treffinger*. Dari model ini siswa mampu mengatasi masalah kreativitas secara langsung dan memberikan saran-saran praktis bagaimana mencapai keterpaduan. Model pembelajaran *Treffinger* adalah suatu strategi pembelajaran yang dikembangkan

dari model belajar kreatif yang bersifat *developmental* dan mengutamakan proses. Model pembelajaran yang dikembangkan oleh *Treffinger* yang berdasarkan kepada model belajar kreatifnya (Sunata, 2008:15).

Model pembelajaran *Treffinger* terdiri dari tiga tahap yaitu Tahap I (tahap pengembangan fungsi–fungsi *divergen*) pada tahap ini penekanannya keterbukaan pada gagasan–gagasan baru dan berbagai kemungkinan atau alternatif penyelesaian. Tahap II (tahap pengembangan berfikir dan merasakan secara lebih kompleks), pada tahap ini penekanannya pada penggunaan gagasan dalam situasi kompleks disertai ketegangan dan konflik. Tahap III (tahap keterlibatan dalam tantangan nyata) pada tahap ini penekanannya pada penggunaan proses berfikir dan merasakan secara kreatif untuk memecahkan masalah secara bebas dan mandiri. Hal ini berkaitan dengan keterlibatan keterampilan kognitif dan afektif pada setiap tingkat dari model *Treffinger*, menunjukkan saling berhubungan dan ketergantungan antara kognitif dan afektif dalam mendorong belajar kreatif (Shoimin, 2014:218).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memilih judul penelitian, yaitu **“Pengaruh Model Pembelajaran *Treffinger* terhadap kemampuan berpikir kreatif Matematis siswa Kelas VIII Di SMP N 14 Palembang ”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah yang diambil yaitu

Adakah pengaruh model pembelajaran *Treffinger* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Treffinger* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka dengan ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidik baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat nya sebagai berikut :

1. Bagi Guru
 - a. Menjadi motivator dan fasilitator di dalam memberikan bimbingan dan arahan pada siswa
 - b. Dapat menentukan model pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi peneliti, dapat memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Treffinger*.
3. Bagi peneliti lain, penelitian ini bisa menjadi acuan dalam pengembangan model pembelajaran *Treffinger*.