

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika memuat suatu kumpulan konsep dan operasi-operasi, tetapi di dalam pengajaran matematika pemahaman siswa mengenai hal-hal tersebut lebih objektif dibanding mengembangkan kekuatannya dalam perhitungan-perhitungannya (Soemarmo, 2017). Matematika menurut riwayat dan perwujudannya adalah suatu pengetahuan, hal ini juga dapat dilihat dari asal-usul perkataan matematika itu sendiri, di mana berdasarkan asal-usulnya kata matematika itu sendiri semula berarti pengetahuan yang diperoleh dari proses belajar. Pembelajaran matematika memiliki peran tidak hanya membekali nilai edukasi yang bersifat mencerdaskan peserta didik tetapi juga nilai edukasi yang membantu membentuk karakter peserta didik, termasuk berpikir kreatif (Siswono, 2018). Kemampuan tersebut tidak sekedar muncul secara alamiah tetapi perlu diajarkan dan dirancang sejak tingkat sekolah maupun perguruan tinggi. Namun, pembelajaran matematika di kelas masih banyak yang menekankan kecerdasan siswa tanpa melibatkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Siswono, 2018).

Sehingga jika siswa dihadapkan dengan soal-soal matematika, siswa masih berpikir bahwa soal matematika hanya mempunyai satu penyelesaian saja. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Schoenfeld yang menyatakan beberapa pendapat siswa yang tidak benar dan perlu mendapat perhatian dalam pembelajaran matematika disekolah diantaranya yaitu soal-soal matematika hanya mempunyai satu dan hanya satu jawaban yang benar serta hanya ada satu

cara penyelesaian soal yang benar, yaitu yang disajikan guru di kelas (Soemarmo, 2017). Hal ini juga terlihat pada saat peneliti melakukan observasi pada magang III di SMA Negeri 13 Palembang. Pada saat siswa diminta untuk mengerjakan soal-soal matematika, beberapa siswa ada yang menyelesaikan dengan cara yang berbeda namun penyelesaian yang mereka hasilkan tidak mereka tulis dalam kertas jawaban walaupun jawaban yang dihasilkan mereka sama. Hal ini disebabkan cara penyelesaian yang mereka selesaikan berbeda dengan cara penyelesaian yang diajarkan guru di kelas. Akibatnya siswa tidak menghasilkan ide-ide kreatif dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Oleh sebab itu kemampuan berpikir kreatif ini penting untuk siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika.

Penelitian yang dilakukan Aulia (2016) menyatakan bahwa bila siswa diberikan soal melibatkan beberapa langkah yang tidak pernah dicontohkan oleh guru, siswa seperti kehilangan kemampuan untuk menjawab masalah tersebut. Untuk memecahkan masalah tersebut dapat diatasi dengan menggunakan metode yang dapat menggunakan kreativitas siswa salah satu contohnya yaitu metode pembelajaran *Mind Mapping*. Menurut (Buzan, 2012) mengatakan bahwa *mind mapping* untuk pemikiran kreatif, di mana untuk menjadi kreatif Anda harus membebaskan imajinasi Anda dan seperti yang telah Anda lihat, *Mind Mapping* membantu Anda melakukannya. Annisah (2014) juga menyatakan bahwa ada beberapa alasan mengapa metode *mind mapping* (peta pikiran) ini digunakan dalam kemampuan berfikir kreatif: pertama, dengan metode *mind mapping* (peta pikiran) siswa diberi kesempatan dan dilatih untuk dapat membuat peta konsep dari materi yang dipelajari

sehingga lebih mudah untuk memahaminya. Kedua, dengan metode *mind map* ini, siswa dapat menggunakan imajinasinya secara bebas untuk dapat melakukan pemetaan dan menentukan jaringan tema, ide atau gagasan baru tanpa ada rasa takut berbeda dengan yang lainnya.

Penelitian tentang metode *mind mapping* ini sudah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya seperti Darusman (2014) yang berjudul *Penerapan Metode Mind Mapping (Peta Pikiran) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP* dan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematik siswa yang pembelajarannya penggunaan *mind mapping* lebih baik daripada yang cara konvensional. Wibowo (2015) juga sudah melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Metode Mind Mapping terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Konsep Bilangan Romawi pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar* dan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa analisis tes akhir kemampuan berpikir kreatif siswa dalam konsep bilangan romawi pada siswa kelas eksperimen dengan metode *mind mapping* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran secara konvensional menunjukkan hasil yang berbeda secara signifikan. Artinya metode *mind mapping* telah memengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif dan bila dibandingkan dengan kelas kontrol hasilnya lebih baik daripada siswa kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang membahas tentang Pengaruh metode *mind mapping* (peta pikiran) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMA.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh metode *mind mapping* (peta pikiran) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMA?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang dirumuskan maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode *mind mapping* (peta pikiran) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMA.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi banyak pihak, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Bagi siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dalam menyelesaikan penyelesaian soal matematika yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

2. Bagi Guru

Metode *mind mapping* diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi guru serta memberikan alternatif dalam pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif serta bermakna pembelajaran matematika.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan pengetahuan bagi peneliti selanjutnya mengenai bagaimana cara menyusun dan melaksanakan proses pembelajaran dengan metode *mind mapping*.