

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada kurikulum 2013 terdapat komponen yang menyatakan bahwa sangat penting untuk melakukan pengembangan kreativitas pada pelajaran matematika. Komponen ini sejalan dengan tujuan pendidikan pada Permendikbud No. 68 tahun 2013 yakni menyiapkan sumber daya manusia yang mempunyai kemampuan hidup menjadi pribadi yang memiliki potensi yang beriman, kreatif, produktif, afektif dan inovatif serta dapat memiliki kontribusi di dalam kehidupan bermasyarakat, maupun berbangsa dan bernegara. Secara khusus, untuk membentuk siswa agar mempunyai kemampuan berpikir yang logis, sistematis, analitis, kritis, kreatif dan inovatif serta memiliki kemampuan untuk bekerja sama maka perlu diberikan pelajaran matematika dari tingkat dasar (Permendikbud No. 58 tahun 2014). Berdasarkan hal tersebut siswa sangat perlu diberikan masalah yang menantang dan merangsang siswa untuk mengembangkan cara-cara yang bervariasi dan berpikir kreatif (Meika & Sujana, 2017). Piaget telah mengemukakan ada tiga buah faktor di dalam proses pembelajaran berpikir, diantaranya (1) pentingnya dalam mengidentifikasi perbedaan pola berpikir anak, (2) berpikir berarti berbuat yang mengindikasikan bahwa berpikir merupakan suatu proses yang aktif, (3) anak perlu menemukan berbagai konsep kunci yang akan mengungkapkan potensi yang ada pada dirinya. (Purwaningrum, 2016).

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk dapat memberikan suatu ide atau sebuah gagasan yang original sehingga dapat menghasilkan alternatif atau solusi yang beragam dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Munandar (1999) menerangkan bahwa terdapat empat buah indikator kemampuan berpikir kreatif diantaranya (1) kelancaran (*fluency*) yaitu kemampuan memberikan banyak ide, gagasan atau alternatif solusi untuk memecahkan suatu permasalahan, (2) keluwesan (*flexibility*) yaitu kemampuan dalam mengidentifikasi persoalan dengan sudut pandang yang berbeda, (3) keaslian (*originality*) yaitu kemampuan menemukan prosedur atau alternatif jawaban yang baru (belum pernah diajarkan guru di sekolah), dan (4) elaborasi (*elaboration*) yaitu kemampuan untuk memperluas, menjabarkan atau mengembangkan sesuatu (penyelesaian suatu permasalahan) secara lebih terperinci.

Saat ini yang dijadikan tujuan penting pada pembelajaran matematika ialah dikembangkannya kemampuan berpikir kreatif matematika siswa. Akan tetapi, dalam penerapannya belum menjawab tujuan yang diharapkan. *TIMSS* yang dilaksanakan di tahun 2007 dan 2011 oleh lembaga *IEA* mendapatkan hasil bahwa lebih dari 95% siswa Indonesia ada di level standar pada bidang studi matematika. *TIMSS* melakukan tes pada tahun 2015 dimana peserta tes nya adalah siswa kelas delapan, melalui tes ini memberikan hasil yang sangat buruk dimana Indonesia berada pada posisi ke 44 dari 49 negara yang diberikan tes. Skor yang diperoleh Indonesia sebesar 397 yang masih di bawah standar *TIMSS* 500 (Mullis et al., 2012). Kemudian hasil dari *Global Creativity Index* di tahun 2015, menempatkan Indonesia di posisi 86 dari 93 negara, dengan nilai 7,95 dalam kelas kreatif (Florida et al., 2015). Tiga aspek yang diterapkan oleh *TIMSS* yaitu

pemahaman, penerapan, dan penalaran di ranah kognitif siswa memberikan gambaran tentang kemampuan berpikir siswa. Pada aspek pemahaman dan aspek penerapan merupakan kemampuan berpikir di tingkat dasar (*lower order thinking*) akan tetapi pada aspek penalaran termasuk ke dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking*), dimana salah satu aspek dari berpikir tingkat tinggi adalah berpikir kreatif. (Nurlaela & Ismayati, 2015). Sehingga menurut data yang telah disajikan di atas mengindikasikan bahwa kemampuan siswa untuk dapat menyelesaikan tes yang bersifat *higher order thinking* tergolong masih rendah, dimana salah satu aspek penting yang diperlukan yaitu kemampuan berpikir kreatif matematika. Proses berpikir siswa sangat dipengaruhi oleh pengalaman yang didapatkan oleh siswa ketika melaksanakan proses pembelajaran. (Akmalia, dkk, 2016). Sehingga sedikitnya pengalaman belajar yang dimiliki siswa, dapat membuat rendahnya kemampuan siswa untuk berpikir kreatif.

Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan, beberapa guru juga berpendapat bahwa sebagian besar siswa memang memiliki kemampuan berpikir kreatif matematika yang rendah. Hal ini disebabkan terutama karena kurangnya pengalaman siswa dalam mendapatkan pembelajaran yang menuntut kreatifitas siswa dari proses pembelajaran yang diberikan serta kurang dalam mengerjakan soal yang sifatnya mengacu pada pemikiran-pemikiran kreatif pada matematika sehingga siswa cenderung hanya bisa mengerjakan soal-soal seperti yang dicontohkan atau seperti cara yang dijelaskan oleh guru dan itupun tidak semuanya serta kurangnya keterlibatan aktif siswa di dalam kelas.

Peran aktif siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran akan membentuknya menjadi siswa yang memiliki pola pikir yang kreatif. Hal ini berarti dalam upaya untuk dapat membentuk kemampuan berpikir kreatif siswa hal yang harus dilakukan pada proses pembelajaran menuntut keterlibatan aktif dari siswa (Mariati, 2006). Adapun model pembelajaran yang cocok digunakan adalah model pembelajaran (*SSCS*). Model pembelajaran *SSCS* ini merupakan model pembelajaran yang dalam kegiatan pembelajarannya meliputi empat langkah pemecahan masalah yaitu fase *Search* adalah tahap dimana siswa mengidentifikasi permasalahan, siswa melakukan penyelidikan awal dan dapat memahami permasalahan dari sudut pandang yang berbeda. Pada fase ini siswa diharapkan dapat berpikir lancar dan luwes. Kemudian fase *Solve* yaitu tahap perencanaan dan pemecahan masalah, siswa dapat mencetuskan banyak ide yang tepat dan membuat perencanaan jawaban dengan berbagai sudut pandang. Pada fase ini juga diharapkan siswa dapat berpikir lancar dan luwes. Berlanjut pada fase *Create* yaitu menciptakan atau melaksanakan rencana pemecahan masalah melalui hipotesis yang dibuat sebelumnya. Pada tahap ini siswa diharapkan dapat berpikir lancar, luwes dan orisinil karena dalam fase *Create* ini siswa dapat membuat solusi permasalahan dengan benar berdasarkan pandangan yang berbeda dan mampu menghasilkan jawaban yang unik (belum pernah diajarkan guru). Kemudian pada fase terakhir yaitu *Share*, pada fase ini siswa dapat memaparkan simpulan yang telah diperoleh bersama kelompoknya. Pada tahap ini siswa juga diharapkan dapat berpikir dengan lancar, luwes dan orisinil karena pada fase ini siswa dapat mensosialisasikan hasil dan kesimpulan dari solusi yang didapatkan dan adanya interaksi dengan teman lainnya dan dapat saling menuangkan berbagai

ide atau pendapat maupun cara penyelesaian menurut cara pandang setiap pribadi siswa yang akan berdampak dalam mengembangkan wawasan mereka terhadap pemecahan masalah matematika. Berdasarkan pemaparan tersebut di setiap langkah dari model *SSCS* ini dapat melibatkan keaktifan siswa secara langsung dan memacu siswa agar dapat berpikir secara kreatif.

Keefektifan model pembelajaran *SSCS* pada proses pembelajaran matematika telah dibuktikan melalui beberapa penelitian diantaranya penelitian Niki Hatari, dkk (2016) menunjukkan hasil penerapan model pembelajaran *SSCS* efektif berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis siswa yang dilihat berdasarkan peningkatan hasil tes siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *SSCS* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional. Penelitian lainnya dilakukan oleh Astuti (2018) menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *SSCS* lebih baik dari siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional ditinjau dari pemahaman konsep matematikanya.

Kemampuan berpikir kreatif matematika sangatlah penting dalam memecahkan permasalahan matematika guna mampu menemukan solusi dengan cara yang beragam dan memperluas pemahaman konsep sehingga pemecahan masalah sangat erat kaitannya dengan kreativitas. Rendahnya mutu pendidikan disebabkan oleh kreativitas dan tingkat berpikir yang rendah. Oleh karena itu sistem pendidikan (formal nonformal, informal) harus ditujukan untuk mengembangkan kreativitas siswa agar pada proses perkembangan kognitif dan intelegensinya memperoleh peluang yang maksimal (Suryadi, 2016). Pentingnya mengembangkan kreativitas siswa juga didukung oleh pendapat Menteri

Pendidikan dan Kebudayaan terkait pelaksanaan Ujian Nasional 2019 yang mengatakan bahwa UN dapat mengukur kreativitas siswa, sehingga pendekatan maupun strategi belajar perlu berubah (Republika, 2019). Dalam tiga indikator kemampuan berpikir kreatif tersebut sangat berkaitan dengan langkah-langkah pada model pembelajaran *SSCS* terutama pada tahap *create* karena siswa diarahkan untuk dapat memberikan penyelesaian masalah dengan berbagai kemungkinan-kemungkinan solusi jawaban atau alternative penyelesaian lainnya yang memicu siswa dapat berpikir secara kreatif sehingga dapat dijadikan sebagai landasan dilakukannya penelitian ini. Melalui pemaparan yang telah disampaikan, maka diharapkan model pembelajaran *SSCS* dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif matematika siswa, sehingga hal ini menarik untuk dilakukan penelitian, adapun judul dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sukasada”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan maka dapat ditarik rumusan masalah yaitu “apakah kemampuan berpikir kreatif matematika siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* lebih baik daripada kemampuan berpikir kreatif matematika siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan sehingga penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui apakah kemampuan berpikir kreatif matematika siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *SSCS* lebih baik daripada kemampuan berpikir kreatif matematika siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat secara praktis dan teoritis yang diharapkan pada penelitian ini khususnya bagi pembelajaran matematika yaitu :

1) Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis adalah kegunaan dalam jangka panjang di bidang pengembangan pembelajaran. Manfaat teoritis yang diharapkan melalui penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis berupa pemikiran, wawasan, dan ilmu utamanya pada bidang matematika serta dapat memperkaya pengetahuan mengenai model pembelajaran yang memiliki pengaruh terhadap proses berpikir kreatif matematika siswa sebagai pembaharuan dari pembelajaran konvensional.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa:

Pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna diharapkan dapat timbul dalam proses pembelajaran sehingga dapat memicu motivasi semangat belajar siswa yang kemudian akan semakin tertarik untuk belajar matematika dan akhirnya bisa berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.

b. Bagi Guru:

Guru dapat menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk menciptakan keterlibatan aktif seluruh siswa dalam belajar dan menjadi alternatif dalam proses pembelajaran matematika yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.

c. Bagi Sekolah:

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi suatu referensi untuk mengembangkan serta menerapkan model pembelajaran *SSCS* dalam pembelajaran matematika.

1.5 Asumsi Penelitian

Asumsi dalam penelitian ini yang nantinya dapat dipergunakan menjadi acuan berpikir terhadap kebenaran dari penelitian. Adapun asumsi penelitian ini adalah :

1. Dasar perbedaan dalam pembelajaran diantara kedua kelompok pada penelitian yaitu adanya perbedaan perlakuan berdasarkan dari model yang digunakan. Siswa pada kelompok eksperimen diterapkan model

pembelajaran *SSCS*, sedangkan pada kelompok kontrol diterapkan model pembelajaran konvensional.

2. Variabel-variabel lain yang diluar dari variabel yang diteliti dianggap memiliki pengaruh yang sama terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.

1.6 Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini terbatas pada tenaga, biaya penelitian, dan juga waktu sehingga dalam penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu hanya menyelidiki 3 indikator dari 4 indikator pada kemampuan berpikir kreatif matematika yang meliputi indikator kelancaran, keluwesan, dan keaslian sedangkan untuk indikator elaborasi tidak dibahas dalam penelitian ini.

1.7 Definisi Operasional

Untuk mencegah terjadinya penafsiran yang keliru mengenai istilah yang dipaparkan dalam penelitian ini, maka sangat perlu dijelaskan mengenai istilah yang berkaitan tersebut yakni :

1. Model Pembelajaran *SSCS*

Model pembelajaran *SSCS* adalah model pembelajaran berbasis masalah yang terdiri dari empat tahap secara sistematis yaitu *Search, Solve, Create and Share*. Dalam masing-masing fase *SSCS* ini memiliki tujuan yakni

untuk mengidentifikasi masalah (*Search*), selanjutnya merencanakan dan menentukan solusi dari masalah tersebut (*Solve*), menghasilkan produk dengan membuat solusi yang direncanakan (*Create*) dan pada fase terakhir adalah mempresentasikan atau menyajikan solusi dan kesimpulan yang telah diperoleh (*Share*).

2. Kemampuan berpikir kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan dalam menemukan dan mengembangkan sesuatu yang baru berupa gagasan, alternatif jawaban atau solusi dengan sudut pandang atau cara yang berbeda. Adapun indikator yang digunakan yakni 1) kelancaran adalah kemampuan memberikan banyak ide atau gagasan terhadap suatu masalah, 2) keluwesan merupakan kemampuan untuk membuat gagasan yang bervariasi berdasarkan sudut pandang yang mereka miliki sendiri, 3) keaslian atau original adalah keahlian untuk mengkonstruksi alternatif solusi dan memaparkan hal yang bersifat unik atau ide yang tidak biasa (belum diajarkan) dalam penyelesaian masalah.

3. Model pembelajaran konvensional

Model pembelajaran konvensional adalah suatu model yang telah diterapkan oleh guru pada saat pembelajaran di tempat penelitian dilaksanakan. Pada penelitian ini model pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan adalah model pembelajaran yang kegiatannya meliputi : 1) klarifikasi masalah, 2) diskusi dan mengumpulkan informasi, 4) menemukan solusi penyelesaian masalah, 5) presentasi hasil penyelesaian masalah dan 6) refleksi.