

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan adalah ranah yang tidak akan pernah habis di perbincangkan, selama manusia ada maka akan ada pendidikan disetiap hidupnya, karena pendidikan akan mengubah manusia dan mengembangkan potensi diri manusia. Berdasarkan kompetensi abad ke 21, mutu pendidikan harus mampu menghasilkan lulusan yang dapat bersaing secara global. Untuk menjawab tantangan zaman tersebut pendidikan harus mampu menghasilkan lulusan yang kompetitif, inovatif, kreatif, kolaboratif serta berkarakter. Salah satu tuntutan bagi individu dimasa sekarang ini yaitu menjadi pribadi yang kreatif.

Pembelajaran matematika disekolah pada saat ini, masih banyak guru yang menggunakan pembelajaran konvensional, sehingga guru lebih mendominasi pembelajaran. Sejalan dengan yang dikemukakan Ruseffendi (2006, h. 350) “pengajaran klasikal atau pembelajaran konvensional guru pada umumnya mendominasi kelas, murid pada umumnya pasif dan hanya menerima”. Tentunya pembelajaran tersebut yang umumnya dilakukan oleh para guru disekolah kurang tepat, karena pembelajaran yang dilaksanakan lebih didominasi oleh guru akan membatasi siswa dalam perkembangan berpikirnya, termasuk kemampuan berpikir kreatif matematik siswa.

Pentingnya pengembangan kreativitas bagi siswa sekolah telah tertulis dalam tujuan pendidikan nasional Indonesia dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor. 22 tahun 2006 tentang standar isi “mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali

siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama”, akan tetapi praktek di lapangan masih terabaikan. Siswono (Ferdiansyah, dkk., 2009) menyatakan bahwa, selama ini kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama telah menjadi fokus dan perhatian pendidikan matematika, namun fokus dan perhatian pada upaya meningkatkan berpikir kreatif dalam matematika jarang atau tidak pernah dikembangkan.

Hal ini berdampak pada kemampuan berpikir kreatif siswa yang tidak berkembang. Salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan, serta pembelajaran yang melibatkan siswa secara optimal sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan hal tersebut, muncul pertanyaan model pembelajaran seperti apakah yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematik, membuat pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna dan menyenangkan dan melibatkan siswa secara optimal. Hal ini dapat terwujud melalui pembelajaran alternatif yang dirancang sedemikian rupa sehingga mencerminkan keterlibatan siswa secara aktif, salah satunya yaitu melalui model *Experiential Learning*. Model ini di definisikan bahwa pengetahuan itu didapat dari pengalaman langsung siswa. Model *Experiential Learning* ini dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal 1980-an. Model *Experiential Learning* ini memanfaatkan pengalaman baru dan reaksi siswa terhadap pengalamannya untuk membangun pemahaman dan transfer pengetahuan, keterampilan, serta sikap.

Kompetensi abad ke-21 menurut Trilling dan Fadel (2009, h. 48) “keterampilan utama yang harus dimiliki dalam konteks abad ke 21 adalah keterampilan belajar dan berinovasi”. Keterampilan ini berkenaan dengan kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi.

Salah satu dari kompetensi abad ke-21 adalah menuntut peserta didik mampu berpikir kreatif. Munandar (Mawaddah, 2013) Kreativitas (berpikir kreatif) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban". Tentunya hal ini sejalan dengan model *Experiential Learning*, dimana adanya suatu pengalaman langsung yang didapat oleh peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Adapun menurut Piaget (Febriani, 2015, h. 4) “setiap siswa memiliki cara sendiri dalam menginterpretasikan dan beradaptasi dengan lingkungannya”. Pembelajaran menggunakan model *Experiential Learning* mampu menampilkan sesuatu yang nyata yang dialami oleh peserta didik sendiri dengan bantuan media-media konkret. Selain itu, terdapat pula teori Ausubel (1960) yang menyatakan bahwa pada dasarnya belajar merupakan proses kognitif yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Adapula teori Carl Roger (Moethya, 2010) yang menyatakan bahwa kreativitas ini muncul dengan adanya keterbukaan terhadap pengalaman, dapat menilai sesuatu berdasarkan diri sendiri dan kemampuan untuk bereksperimen.

Berdasarkan uraian masalah-masalah di atas penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Experiential Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa.”

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, permasalahan yang dapat diidentifikasi yakni:

1. Pembelajaran matematika yang dilaksanakan di beberapa sekolah belum bermakna.
2. Pembelajaran di sekolah, guru masih menggunakan pembelajaran konvensional, sehingga guru yang mendominasi pembelajaran.
3. Kurang berkembangnya kreatifitas siswa dalam menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan masalah, rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Apakah kemampuan berpikir kreatif matematik siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Experiential Learning* lebih baik dari pada yang memperoleh pembelajaran konvensional?
2. Bagaimana sikap siswa terhadap pembelajaran matematika dengan model *Experiential Learning*?
3. Apakah terdapat korelasi antara kemampuan berpikir kreatif matematik siswa dengan sikap siswa?

D. BATASAN MASALAH

Agar terjadi perbedaan pemahaman tentang masalah yang akan diteliti dan untuk mempermudah peneliti dalam menjelaskan apa yang sedang dibahas dan dibicarakan sehingga peneliti dapat bekerja lebih terarah, maka batasan masalah sebagai berikut:

1. Materi yang akan dijadikan penelitian adalah pokok bahasan bangun ruang sisi datar pada siswa kelas VIII SMP Pasundan 2 Cimahi Tahun pelajaran 2015/2016.
2. Pengukuran kemampuan berpikir kreatif matematik siswa menggunakan indikator kemampuan berpikir kreatif siswa yang dikemukakan dari Munandar.

E. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah kemampuan berpikir kreatif matematik siswa yang mendapat model *Experiential Learning* lebih baik dari siswa yang mendapat pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui apakah siswa bersikap positif terhadap model *Experiential Learning*.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat korelasi positif antara kemampuan berpikir kreatif matematik siswa dengan sikap siswa.

F. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat member manfaat bagi kemajuan pembelajaran matematika dengan model *Experiential Learning*. Berikut ini

beberapa manfaat untuk siswa, guru, dan peneliti. Manfaat-manfaat tersebut diantaranya adalah:

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematikanya pada materi bangun ruang sisi datar sehingga mereka bisa memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam merancang atau mendesain suatu proses pembelajaran yang kompeten serta dapat melakukan penelitian sederhana tetapi memberikan peran yang kompleks terhadap keberhasilan melaksanakan pembelajaran baik dilihat dari proses ataupun hasilnya.
3. Bagi Peneliti, menambah wawasan mengenai inovasi dan pengembangan model pembelajaran sebagai rujukan dalam penelitian matematika.

G. DEFINISI OPERASIONAL

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan beberapa istilah atau definisi operasional yaitu:

1. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik

Kemampuan berpikir kreatif matematik adalah kemampuan menyelesaikan masalah matematika sehingga menciptakan atau menghasilkan jawaban yang baru dan inovatif. Kemampuan berpikir kreatif ditandai dengan: 1) Berpikir lancar, yaitu kemampuan menghasilkan gagasan; 2) Berpikir luwes, yaitu kemampuan untuk mengemukakan berbagai macam pemecahan masalah atau pendekatan terhadap masalah; 3) Berpikir orisinal, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara yang asli atau tidak klise yang berbeda dengan orang lain; 4)

Berpikir elaborasi, yaitu kemampuan mengembangkan atau memperkaya gagasan suatu jawaban.

2. Model *Experiential Learning*

Model *Experiential Learning* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung.

3. Model Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional dalam penelitian ini adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang didalamnya aktivitas guru mendominasi kelas dengan menggunakan metode ekspositori.

4. Sikap

Sikap adalah perasaan, pikiran, dan kecenderungan seseorang yang kurang lebih bersifat permanen, atau suatu kecenderungan untuk bereaksi dengan cara tertentu terhadap sesuatu perangsang atau situasi yang dihadapi. Cara mengetahui sikap siswa dalam penelitian dengan model *Experiential Learning* ini adalah melalui angket skala sikap dengan tiga aspek sikap yang akan diukur meliputi:

- 1) Sikap terhadap pelajaran matematika, yaitu siswa menunjukkan minat terhadap pelajaran matematika dan menunjukkan kesungguhan mengikuti pelajaran matematika.
- 2) Sikap terhadap pembelajaran, yaitu siswa menyatakan minat terhadap pembelajaran dengan dan berperan aktif dalam pembelajaran.
- 3) Sikap terhadap soal-soal yang diberikan, yaitu siswa menunjukkan kesenangannya untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh peneliti dan

menyatakan manfaatnya dalam penyelesaian soal atau dalam kehidupan sehari-hari.

H. STRUKTUR ORGANISASI SKRIPSI

Gambaran lebih jelas tentang isi dari keseluruhan skripsi disajikan dalam struktur organisasi skripsi sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah melakukan penelitian, rumusan masalah penelitian, batasan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Teoretis

Bagian ini membahas mengenai kajian teori yang menjadi landasan yang digunakan oleh peneliti untuk membahas dan menganalisis masalah yang terkait dengan variable bebas dan variable terikat dalam penelitian. Analisis dan pengembangan materi pelajaran yang diteliti. Kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bagian ini membahas mengenai metode penelitian yang meliputi: metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrument penelitian dan rancangan analisis data.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini membahas mengenai deskripsi hasil dan temuan penelitian serta pembahasannya.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bagian ini membahas mengenai simpulan terhadap hasil temuan dari penelitian dan saran peneliti sebagai pemaknaan hasil temuan penelitian.