

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang begitu penting untuk meningkatkan kualitas serta kuantitas sumber daya manusia. Dengan adanya pembaharuan dalam dunia pendidikan yang dilakukan secara terencana, terarah dan berkesinambungan maka akan tercipta manusia-manusia unggul yang siap bersaing ditengah ketatnya persaingan global. Dengan pendidikan akan lahir generasi-generasi penerus yang berkualitas dan diharapkan membawa perubahan ke arah yang lebih baik. Kualitas pendidikan tidak terlepas dari pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada tiap jenjang satuan pendidikan.

Pelaksanaan pembelajaran termasuk didalamnya adalah pembelajaran matematika. Pemdiknas No. 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik dimulai dari sekolah dasar. Dengan tujuan siswa dapat memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kemampuan bekerja sama secara efektif.

Merujuk pada tujuan pembelajaran yang dinyatakan dalam pemdiknas tersebut, jelas bahwa dalam belajar matematika siswa tidak hanya dilatih untuk menghitung cepat atau menghafal rumus. Suherman (Astuti, 2012) menjelaskan bahwa belajar adalah proses pengembangan potensi diri, akal (kognitif), rasa (afektif-emosi), nurani (spiritual), dan keterampilan (psikomotor). Dengan demikian belajar matematika merupakan serangkaian proses yang harus dilalui

seseorang dengan mengembangkan segala potensi dirinya untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika.

Kemampuan berpikir siswa sangat berhubungan dengan kegiatan belajar. Pada saat belajar siswa menggunakan kemampuan berpikirnya untuk memahami pengetahuan dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Sementara itu kemampuan berpikir siswa sangat bergantung pada kualitas dan kuantitas hasil belajar yang telah diperolehnya. Menurut Surya (Syukur, 2014) kemampuan berpikir sering diasosiasikan dengan aktifitas mental dalam memperoleh pengetahuan dan memecahkan masalah.

Banyak siswa yang mampu memecahkan masalah matematika dengan jawaban yang benar namun siswa tersebut hanya mampu menyelesaikan soal dengan teknik atau cara yang sesuai dengan contoh yang diberikan guru, pada saat siswa diminta menyelesaikan suatu soal dengan teknik yang baru maka siswa tidak mampu. Hal itu disebabkan karna tidak terlatihnya kemampuan berpikir kreatif siswa.

Oleh karena itu, selayaknya bidang pendidikan memberikan perhatian lebih mengenai berfikir kreatif dan memiliki kesadaran akan pentingnya berpikir kreatif bagi ilmu pengetahuan.

Dalam penerapannya masih banyak guru yang mengabaikan perkembangan nilai karakter siswa mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pemecahan masalah. Khususnya guru mata pelajaran matematika yang masih menggunakan konsep pembelajaran yang berpusat pada guru atau masih

meenggunakan metode ceramah, sehingga siswa-siswa terbiasa mengandalkan contoh penyelesaian soal dari guru dan buku pegangan matematika. Hal seperti ini dapat menjadikan siswa selalu merasa takut salah untuk menggunakan cara yang berbeda untuk menyelesaikan soal-soal matematika.

Mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis maupun bekerjasama sudah lama menjadi fokus dan perhatian pendidik matematika di sekolah, karena hal itu berkaitan denngan sifat dan karakteristik keilmuan matematika (Siswono, 2009). Tetapi fokus dan perhatian pada upaya peningkatan kempampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika masih jarang dikembangkan. Padahal dalam konteks pembelajaran matematika, kemampuan ini adalah kemampuan yang merangsang siswa untuk menemukan solusi yang beragam dalam pemecahan massalah. Sehingga, siswa dituntut untuk tidak lagi terbatas pada pemikiran yang konvergen melainkan pemikiran yang divergen.

Dalam konteks yang lebih luas di luar pembelajaran, mahmudi (2010) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif menjadi penentu keunggulan suatu bangsa. Daya kompetitif suatu bangsa dalam persaingan global sangat ditentukan oleh kreatifitas sumber daya manusia. Dengan demikian kemampuan berpikir kreatif merupakakn kemampuan yang perlu untuk ditingkatkan.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya suatu perbaikan dalam proses pembelajaran matematika untuk membantu siswa dalam mengembangkan kreatifitasnya. Pembelajaran yang dilakukan tentunya harus tepat dengan

melibatkan siswa secara aktif. Proses kreatifitas muncul karena adanya gagasan dari siswa. Jadi dengan kata lain pembelajaran yang dilakukan harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat memunculkan gagasan-gagasan kreatif dari siswa.

Model pembelajaran *Osborn* salah satu model pembelajaran yang dinilai paling tepat untuk memunculkan gagasan yang kreatif. Model pembelajaran *Osborn* adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan metode ataupun teknik *Brainstroming*. Menurut guntar (Afifah, 2010) teknik *Brainstroming* adalah teknik untuk menghasilkan gagasan yang mencoba mengatsi segala hambatan dan kritik. Kegiatan ini mendorong munculnya banyak gagsan, termasuk gagasan yang nyeleneh, liar, dan berani dengan harapan bahwa gagasan tersebut dapat menghasilkan gagasan yang kreatif.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Osborn* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMP

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis maupun bekerjasama sudah lama menjadi fokus dan perhatian pendidik matematika di sekolah, karena hal itu berkaitan denngan sifat dan karakteristik keilmuan matematika (Siswono, 2009).

2. Menurut Surya (Syukur, 2014) kemampuan berpikir sering diasosiasikan dengan aktifitas mental dalam memperoleh pengetahuan dan memecahkan masalah.
3. Dalam konteks yang lebih luas di luar pembelajaran, mahmudi (2010) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif menjadi penentu keunggulan suatu bangsa. Daya kompetitif suatu bangsa dalam persaingan global sangat ditentukan oleh kreatifitas sumber daya manusia. Dengan demikian kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang perlu untuk ditingkatkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah kemampuan berpikir kreatif matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Osborn* lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran ekspositori?
2. Apakah siswa bersikap positif terhadap pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Osborn*

D. Batasan Masalah

Agar tujuan dapat tercapai dan terfokus pada masalah yang ingin dipecahkan oleh peneliti, maka penelitian ini akan dibatasi sebagai berikut:

1. Pokok bahasan dalam penelitian ini adalah Bangun Ruang Sisi Datar materi SMP kelas VIII semester genap

2. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Pasundan 2 Bandung
3. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah dengan model pembelajaran *Osborn* pada kelas eksperimen dan pembelajaran ekspositori pada kelas kontrol

E. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai penerapan model pembelajaran *Osborn* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif di SMP kelas VIII . Secara terperinci penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui apakah kemampuan berpikir kreatif matematik siswa yang belajar melalui model pembelajaran *Osborn* lebih baik daripada kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar meggunakan metode pembelajaran ekspositori.
2. Mengetahui sikap siswa terhadap model pembelajaran *Osborn*

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebgai berikut :

1. Bagi siswa
 - a. Siswa yang menagalami kesulitan dalam pemahaman materi akan berkurang bebannya dengan model pembelajaran *Osborn*
 - b. Semakin banyak siswa yang tidak lagi menganggap matematika itu sulit sehingga menambah minat, kemauan, dan rasa percaya diri siswa dalam belajar matematika.

- c. Siswa merasa senang karena dilibatkan dalam proses pembelajaran
- d. Siswa semakin tertantang dengan persoalan-persoalan matematika
- e. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif, memecahkan masalah, bekerja sama, dan berkomunikasi

2. Bagi Guru

- a. Mendapat pengalaman langsung dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya pada kemampuan berpikir kreatif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan profesionalisme guru
- b. Sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan unik untuk memilih strategi pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran sehingga memberikan layanan yang terbaik bagi siswa.
- c. Mendokumentasikan kemajuan siswa selama kurun waktu tertentu.
- d. Mengetahui bagian-bagian pengajaran yang perlu diperbaiki
- e. Guru dapat semakin menciptakan suasana lingkungan kelas yang saling menghargai nilai-nilai ilmiah dan termotivasi untuk mengadakan penelitian sederhana yang bermanfaat bagi perbaikan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan guru mata pelajaran

3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, dapat memberi masukan untuk dapat mengetahui pengelolaan pembelajaran dalam rangka perbaikan pembelajaran matematika pada khususnya.

4. Bagi peneliti

- a. Penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Osborn* dan pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kreatif matematik siswa.
- b. Sebagai sarana untuk mengetahui bagaimana sikap siswa kelas VIII SMP ketika diterapkan model pembelajaran *Osborn*.

G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi keambiguan dalam memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut dijelaskan definisi operasional dari istilah-istilah tersebut:

1. Pembelajaran dengan model pembelajaran *Osborn* adalah pembelajaran dengan menggunakan metode atau teknik *brainstorming*. Teknik *brainstorming* dipopulerkan oleh Alex F. Osborn dalam bukunya *Applied Imagination*. Istilah *brainstorming* mungkin istilah yang paling sering digunakan, tetapi juga merupakan teknik yang paling tidak banyak dipahami. Orang menggunakan istilah *brainstroming* untuk mengacu pada proses untuk menghasilkan ide-ide baru atau proses untuk memecahkan masalah.
2. Kemampuan berpikir kreatif adalah upaya untuk menghubungkan benda-benda atau gagasan-gagasan yang sebelumnya tidak berhubungan. Berpikir kreatif menggunakan benda-benda atau gagasan-gagasan yang sudah nyata ada dan di dalam pikiran kitalah sesungguhnya proses nyata itu berlangsung. Proses ini tidak harus selalu menciptakan suatu konsep-konsep baru, walaupun hasil akhirnya mungkin akan tampak sebagai sesuatu yang

baru hasil dari penggabungan dua atau lebih dari konsep-konsep yang sudah ada.

3. Metode ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal.

H. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam skripsi ini adalah sebagai berikut,

BAB I PENDAHULUAN yang berisi:

1. Latar Belakang
2. Identifikasi Masalah
3. Rumusan Masalah
4. Batasan Masalah
5. Tujuan Penelitian
6. Manfaat Penelitian
7. Definisi operasional
8. Struktur Organisasi Skripsi

BAB II KAJIAN TEORETIS yang berisi:

1. Model Pembelajaran *Osborn*, Pembelajaran Ekspositoi, Kemampuan berpikir kreatif, Sikap
2. Kaitan Antara Model Pembelajaran *Osborn*, Kemapuan Berpikir kreatif Matematik, dan Materi Bangun Ruang Sisi Datar
3. Kerangka Pemikiran, Asumsi dan Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN yang berisi:

1. Metode penelitian
2. Desain Penelitian
3. Populasi dan Sampel
4. Instrumen Penelitian
5. Prosedur Penelitian
6. Rancangan analisis data