

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang (UU No. 2/1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Kalimat tersebut menunjukkan bahwa pendidikan perlu diselenggarakan untuk menyiapkan generasi penerus bangsa Indonesia, baik generasi tua maupun generasi muda.

Penyelenggaraan pendidikan ditujukan pada penyiapan generasi penerus yang berperan dalam perkembangan bangsa dan negara Indonesia pada masa sekarang dan masa yang akan datang. Dalam pendidikan terkandung pembinaan (kepribadian), pengembangan (kemampuan atau potensi), peningkatan (pengetahuan), dan tujuan, yang ditujukan pada peserta pendidikan (peserta didik) untuk diwujudkan dalam kehidupan. Pembinaan, pengembangan, dan peningkatan tersebut terselenggara melalui proses dalam berbagai bentuk kegiatan untuk mencapai tujuan.

Dalam pendidikan, secara implisit, terjalin hubungan antara dua pihak; yaitu pendidik dan peserta didik. Dalam jalinan tersebut kedua pihak saling mempengaruhi, sesuai perannya, selama pelaksanaan proses pendidikan. Proses pendidikan tidak diselenggarakan sesaat, namun proses pendidikan

diselenggarakan sepanjang hayat. Kegiatan pendidikan dapat berlangsung dalam keluarga, dalam lembaga, maupun dalam masyarakat.

Dalam menghadapi berbagai tantangan dan masalah dalam segala jenis dimensi kehidupan, diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu manusia yang memiliki kemampuan dan keterampilan berpikir kreatif. Untuk itu tujuan umum pembelajaran matematika di sekolah menurut Depdiknas (2001), ditekankan pada siswa agar memiliki kemampuan memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata; kemampuan menggunakan matematika sebagai alat komunikasi dan kemampuan bernalar sehingga dapat berpikir logis, sistematis, bersifat objektif, jujur, disiplin, dalam memandang dan menyelesaikan masalah.

Tujuan pembelajaran matematika menurut Depdiknas (Nuraine, 2011:1) adalah:

1. Berlatih cara berfikir dan menarik kesimpulan.
2. Mengembangkan aktifitas kreatif yang mengembangkan imajinasi, intuisi dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi dugaan dan mencoba-coba.
3. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.
4. Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi dan mengkomunikasikan gagasan.

Berdasarkan uraian di atas, salah satu tujuan yang ingin dicapai adalah kemampuan siswa dalam aktifitas kreatif. Berfikir kreatif bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting karena dalam proses pembelajaran maupun penyelesaiannya, siswa dimungkinkan memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah yang bersifat tidak rutin.

Untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa, diperlukan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan sarana bagi guru untuk mengajar dan mendidik siswa didalam menyampaikan suatu pokok bahasan. Dengan demikian yang perlu diperhatikan adalah ketepatan dalam memilih model pembelajaran, model pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan tujuan, jenis, dan sifat materi yang diajarkan. Kemampuan guru dalam memahami dan melaksanakan model tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil yang dicapai.

Ketidaktepatan menggunakan suatu model pembelajaran dapat menimbulkan kebosanan terhadap situasi belajar dan siswa tidak memahami suatu konsep dalam pokok bahasan sehingga mengakibatkan sikap yang acuh terhadap pelajaran matematika. Masalah ini seringkali menghambat pembelajaran. Kurang tepatnya pemilihan model pembelajaran oleh guru akan mempengaruhi prestasi belajar yang dicapai oleh siswa karena pada pembelajaran siswa akan merasa bosan dan pada akhirnya siswa akan berbicara di luar topik pembelajaran dengan teman sekelasnya yang menciptakan suasana gaduh di dalam kelas.

Untuk mengatasi masalah kebosanan siswa terhadap pembelajaran matematika dan kurang dipahaminya pelajaran matematika, maka perlu dicarikan pembelajaran yang tepat agar siswa tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran matematika dan apa yang disampaikan guru akan dimengerti oleh siswa. Salah satu formula pembelajaran itu adalah model pembelajaran *Inquiry*, model pembelajaran *Inquiry* sering disebut juga model penemuan, dengan model ini

diharapkan siswa tertarik dengan pelajaran matematika dan menganggap bahwa matematika bukan pelajaran yang menakutkan.

Melalui model pembelajaran *Inquiry* yaitu mengajak siswa untuk dapat menemukan masalah-masalah dilingkungan sekitar yang berkaitan dengan materi pelajaran sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Guru sebagai fasilitator menciptakan proses belajar aktif, kreatif, dan menyenangkan secara garis besar proses pembelajaran *Inquiry*. Dalam langkah ini siswa diminta kembali untuk menganalisis hasil eksperimen yang dilakukan oleh kelompoknya dengan cara diberi lembar kegiatan mandiri yang masih relevan dengan hasil percobaan untuk dikerjakan secara individu.

Dalam proses ini bertujuan agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikir dan dapat menemukan kesimpulan dari jawaban dari permasalahan yang ada. Dengan dilibatkannya siswa secara aktif dalam pembelajaran maka siswa akan fokus pada pembelajaran yang sedang berlangsung, selain itu konsep akan tertanam dengan baik pada siswa karena siswa memahami konsep dan tidak sekedar menghafal. Selain dituntut untuk menguasai konsep matematika, siswa juga dituntut untuk bisa belajar mandiri, tidak mengandalkan penjelasan dan perintah dari guru untuk mempelajari suatu materi karena pada dasarnya matematika dapat dipelajari sendiri oleh siswa. Jika siswa dapat menguasai konsep awal dengan benar maka siswa tersebut akan dapat mengembangkan konsep tersebut dengan sendirinya menurut konsep dasar yang dimengerti.

Keberhasilan siswa dalam mempelajari matematika dapat diukur dari pemahaman siswa dalam mempelajari matematika dan memanfaatkan pemahaman

itu untuk memecahkan persoalan matematika maupun persoalan lain dalam kehidupan yang merupakan penerapan matematika. Model penemuan adalah cara penyajian pelajaran yang melibatkan siswa dalam proses mental dalam rangka penemuannya.

Permasalahan tersebut mendasari penelitian ini dalam menerapkan model pembelajaran *Inquiry* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah rendahnya cara berfikir kreatif siswa. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat bermanfaat terhadap hasil belajar mengajar. Untuk menciptakan proses belajar mengajar yang bisa menimbulkan komunikasi dua arah, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran matematika yang sesuai dengan waktu yang tersedia maka diarahkan dalam bentuk pembelajaran matematika yang tidak hanya berpusat pada guru tetapi berpusat pada siswa.

Dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Penerapan melalui Model Pembelajaran *Inquiry* terhadap Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Belajar Siswa”.

## **B. Rumusan dan Batasan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

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

- a. Apakah kemampuan berfikir kreatif siswa yang memperoleh model pembelajaran *Inquiry* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran *Konvensional*?
- b. Apakah sikap siswa positif terhadap pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran *Inquiry*?

## **2. Batasan Masalah**

Batasan masalah sangat perlu untuk mempermudah atau menyederhanakan penelitian. Selain itu juga berguna untuk menetapkan segala sesuatu yang erat kaitannya dengan berfikir kreatif seperti keterbatasan waktu, biaya dan kemampuan penulis. Oleh karena itu penulis membatasi permasalahan di atas sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Inquiry*.
- 2) Pada pengajaran dengan model pembelajaran *Inquiry* ini peneliti lebih banyak menggunakan latihan soal untuk mengurangi tingkat kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal matematika serta mengetahui kemampuan berfikir kreatif siswa matematik siswa.
- 3) Penelitian dilaksanakan terhadap siswa untuk melihat peningkatan kemampuan berfikir kreatif matematik siswa.

### **C. Pentingnya Masalah**

Seperti yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah bahwa kemampuan berpikir kreatif matematik siswa masih rendah. Masalah ini perlu dicari solusinya, sebab hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai penerapan model pembelajaran *Inquiry* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematik siswa, dan mengetahui sikap siswa terhadap pelajaran matematika, model pembelajaran *Inquiry*, serta terhadap berpikir kreatif matematik siswa.

Bila ternyata penerapan model pembelajaran *Inquiry* ini dapat menjadikan kemampuan berpikir kreatif matematik siswa lebih baik, serta sikap siswa terhadap pelajaran matematika lebih baik, maka pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematik siswa. Sehingga dengan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematik siswa akan berimbas pada meningkatnya hasil belajar siswa. Selain itu juga hasil dari penelitian ini diharapkan berguna bagi perkembangan dunia pendidikan di Indonesia.

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah kemampuan berpikir kreatif matematik siswa yang memperoleh pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Inquiry* lebih baik daripada dengan pembelajaran konvensional.

2. Untuk mengetahui Apakah sikap siswa positif terhadap pembelajaran matematika melalui penerapan model Pembelajaran *Inquiry*.

### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak diantaranya :

- a. Bagi guru  
Sebagai alternatif bagi guru dalam memilih strategi-strategi, penerapan model pembelajaran di kelas.
- b. Bagi siswa  
Memberikan kesempatan untuk mengembangkan pemahaman, pengetahuan, dan potensi lainnya sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematik siswa.
- c. Bagi Peneliti  
Dapat mengetahui bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Inquiry* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematik siswa.

### **F. Definisi Operasional**

Untuk menghindari terjadinya pemahaman yang berbeda tentang istilah–istilah yang digunakan dan juga memudahkan peneliti dalam menjelaskan apa yang sedang dibicarakan, maka ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan sebagai berikut:

1. Kemampuan berfikir kreatif matematik siswa

Evans (1991) menjelaskan bahwa berpikir kreatif adalah suatu aktivitas mental untuk membuat hubungan-hubungan (conections) yang terus menerus (continue), sehingga ditemukan kombinasi yang “benar” atau sampai



seseorang itu menyerah. Asosiasi kreatif terjadi melalui kemiripan-kemiripan sesuatu atau melalui pemikiran analogis. Asosiasi ide-ide membentuk ide-ide baru. Jadi, berpikir kreatif mengabaikan hubungan-hubungan yang sudah mapan, dan menciptakan hubungan-hubungan tersendiri. Pengertian ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif merupakan kegiatan mental untuk menemukan suatu kombinasi yang belum dikenal sebelumnya.

Guilford (*dalam* Satiadarma, 2003:111) menyebutkan lima indikator berfikir kreatif, yaitu:

1. Kepekaan (*problem sensitivity*), adalah kemampuan mengenali, dan memahami serta menanggapi suatu pernyataan, situasi, atau masalah.
2. Kelancaran (*fluency*), adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
3. Keluwesan (*flexibility*), adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
4. Keaslian (*originality*), adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise, dan jarang diberikan kebanyakan orang.
5. Elaborasi (*elaboration*), adalah kemampuan menambah suatu situasi atau masalah sehingga menjadi lengkap, dan merincinya secara detail, yang didalamnya terdapat berupa tabel, grafik, gambar, model dan kata-kata.

## 2. Model Pembelajaran *Inquiry*

Menurut Piaget (1990:08) menjelaskan *Inquiry* sebagai teknik pengajaran mengandung arti bahwa dalam proses pembelajaran berlangsung pengajar harus dapat mendorong dan memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Adapun langkah-langkah pembelajarannya:

- 1) Membina suasana yang responsif diantara siswa.
- 2) Mengemukakan permasalahan untuk di inkuiri (ditemukan) melalui cerita, film, gambar, dan sebagainya. Kemudian mengajukan pertanyaan ke arah mencari, merumuskan dan memperjelas permasalahan dari cerita dan gambar.
- 3) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa, pertanyaan yang diajukan bersifat mencari atau mengajukan informasi atas data tentang masalah tersebut.
- 4) Merumuskan hipotesis/ perkiraan yang merupakan jawaban dari pernyataan tersebut. Perkiraan jawaban ini akan terlihat tidaknya setelah pengumpulan data dan pembuktian atas data. Siswa mencoba merumuskan hipotesis permasalahan tersebut. Guru membantu dengan pertanyaan-pertanyaan pancingan.
- 5) Menguji hipotesis, guru mengajukan pertanyaan yang bersifat meminta data untuk pembuktian hipotesis.
- 6) Pengambilan kesimpulan perumusan kesimpulan ini dilakukan guru dan siswa (Piaget dalam Ida, 2005: 55).

## 3. Model Pembelajaran Konvensional

Menurut Sudaryo (dalam Hidayati, 2007:6) bahwa secara tradisional, pembelajaran konvensional diartikan sebagai upaya penyampaian atau penanaman pengetahuan pada anak. Dalam pengertian ini anak dipandang sebagai obyek yang sifatnya pasif, pengajaran berpusat pada guru (*teacher oriented*) dan guru memegang peranan utama dalam pembelajaran. Dalam

pengajaran ini guru mengkomunikasikan pengetahuannya kepada siswa dengan teknik ceramah.

Untuk kepentingan dalam penelitian ini perlu menguraikan langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan konvensional menurut Purwanto (2013:29). Adapun langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

Pendahuluan :

1. Guru mengkondisikan kelas agar dapat berlangsung suasana pembelajaran matematika secara kondusif.
2. Guru memberitahukan pokok bahasan dan subpokok bahasan yang akan diajarkan.
3. Melakukan apersepsi dan motivasi dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegunaannya dalam mempelajari materi yang diajarkan.

Kegiatan Inti :

1. Guru menjelaskan tentang konsep materi yang bersangkutan dan memberi kesempatan bertanya kepada siswa.
2. Guru memberikan contoh tentang konsep materi tersebut dan memberi kesempatan bertanya kepada siswa.
3. Guru menjelaskan cara melakukan suatu algoritma dari suatu penyelesaian soal dan memberi kesempatan bertanya kepada siswa.
4. Guru memberikan contoh dan penyelesaian dari aplikasi konsep materi tersebut terhadap kehidupan sehari-hari dan memberi kesempatan bertanya kepada siswa.
5. Guru memberikan soal latihan dan mempersilahkan beberapa siswa untuk mengerjakannya di depan kelas.
6. Guru memberikan evaluasi terhadap hasil kerja siswa di depan kelas
7. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi
8. Siswa mencatat, memperhatikan penjelasan dari guru serta mengikuti algoritma yang diajarkan guru.

Penutup :

1. Guru dan siswa melakukan refleksi untuk mencari tahu kesulitan yang masih dialami siswa
2. guru menyampaikan agenda pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.
3. Guru menutup pelajaran.

#### 4. Sikap

Dalam arti yang sempit sikap adalah pandangan atau kecenderungan mental, selanjutnya menurut Muhidin, Syah (dalam Indrianti, 2004:22) menyatakan “Sikap (*attitude*) adalah kecenderungan yang relatif menetap untuk bereaksi dengan cara baik atau buruk terhadap orang atau barang tertentu.