

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan sangat dibutuhkan oleh setiap individu. Melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan lebih terarah sehingga lahir generasi-generasi penerus yang berkualitas dan diharapkan membawa perubahan ke arah yang lebih baik. Hal ini diakui oleh banyak orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Demikian halnya dengan Bangsa Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidikan dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk.

Pentingnya pendidikan tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang pengertian dan tujuan pendidikan yaitu: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Matematika sebagai matapelajaran wajib untuk semua tingkat pendidikan, sudah seharusnya turut serta dalam mewujudkan tujuan dari pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang. Lebih khususnya tujuan pembelajaran matematika dalam Permendiknas No 22 Tahun 2006 yaitu dengan tujuan siswa dapat memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kemampuan bekerja sama secara efektif.

Dari tujuan di atas terlihat bahwa peningkatan atau pengembangan kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan pembelajaran matematika. Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif dalam matematika sangat penting dimiliki siswa. Pentingnya berpikir kreatif juga diungkapkan oleh Peter (Indriani, 2013, hlm. 2) bahwa *“Student who are able to think creatively are able to solve problem effectively”*.

Agar dapat bersaing dalam dunia kerja dan kehidupan pribadi, siswa harus memiliki kemampuan pemecahan masalah dan harus berpikir dengan kreatif. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif matematis penting dikembangkan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Sekolah sebagai lembaga formal pendidikan sangat berperan penting dalam menumbuh dan mengembangkan kemampuan berpikir siswa.

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, telah banyak upaya yang dilakukan untuk memperbaiki aspek-aspek yang berkaitan dengan proses kegiatan pembelajaran, antara lain perbaikan pada kurikulum, tujuan, pelaksanaan pembelajaran, juga evaluasi. Akan tetapi, Saefudin (2012, hlm. 38) kreativitas merupakan suatu hal yang kurang diperhatikan dalam pembelajaran matematika. Selama ini guru hanya mengutamakan logika dan kemampuan komputasi (hitung-menghitung) sehingga kreativitas dianggap bukanlah sesuatu yang penting dalam proses belajar mengajar dalam kelas. Pada kenyataan kondisi pembelajaran matematika saat ini masih belum memenuhi harapan yang diinginkan, baik hasil maupun proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari:

1. Peringkat Indonesia dalam PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2015 yang diadakan setiap 3 tahun sekali, menyatakan bahwa kemampuan dalam bidang matematika Indonesia menunjukkan skor yang berada dibawah rata-rata OECD dan menduduki posisi ke-63 dari 70 negara OECD (2016, hlm. 4). Soal-soal matematika PISA lebih banyak mengukur kemampuan bernalar, pemecahan masalah, berargumentasi, berkomunikasi, dan berpikir tingkat tinggi daripada soal-soal yang mengukur kemampuan teknis baku yang berkaitan dengan ingatan dan perhitungan semata menurut (PPPPTK, 2011:51).. Hasil tersebut mengungkapkan kemampuan bernalar siswa Indonesia masih rendah. Berpikir kreatif merupakan bagian dari penalaran, sesuai dengan pernyataan Krulik Rudnik (Indriani, 2013, hlm. 3), bahwa penalaran mencakup berpikir dasar, berpikir kritis, dan berpikir kreatif. Hal ini berarti kemampuan berpikir kreatif matematis juga masih rendah.
2. Khususnya guru mata pelajaran matematika kelas VIII SMP PASUNDAN 2 yang masih menggunakan konsep pembelajaran yang berpusat pada guru atau model pembelajaran konvensional, yaitu pembelajaran dimulai dengan

penyampaian materi, pemberian contoh soal oleh guru, dan dilanjutkan dengan pengerjaan soal-soal oleh siswa. Sehingga siswa-siswa terbiasa mengandalkan contoh penyelesaian soal dari guru dan buku pegangan matematika, Sholihah, Mahmudi, (2015, hlm. 8) mengatakan “Siswa lebih banyak menunggu sajian guru daripada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan atau sikap yang siswa butuhkan dan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa hanya terbatas pada apa yang telah diajarkan oleh guru saja”. Hal seperti ini dapat menjadikan siswa selalu merasa takut salah untuk menggunakan cara yang berbeda untuk menyelesaikan soal-soal matematika.

Maka menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Selain kemampuan berpikir kreatif matematis yang merupakan aspek kognitif siswa, terdapat kemampuan yang merupakan aspek afektif yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa, salah satunya adalah *Self-Confidence*. Aminah, Dewi, Santi, (2017, hlm. 111) *Self-Confidence* dapat diartikan sebagai suatu perasaan yakin yang dimiliki seseorang mengenai bagaimana menilai dan menerima dengan baik kemampuan yang ada pada dirinya sendiri secara utuh, juga bertindak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh orang lain sehingga individu dapat diterima oleh orang lain maupun lingkungannya.

Menurut Martyanti (Nuraeni, 2014, hlm. 18) *Self-Confidence* seseorang terkait dengan dua hal yang paling mendasar ; 1) *Self-Confidence* terkait dengan bagaimana seseorang memperjuangkan keinginannya untuk meraih sesuatu (prestasi atau kinerja). 2) *Self-confidence* terkait dengan kemampuan seseorang dalam menghadapi masalah yang menghambat perjuangannya. Artinya jika peserta didik memiliki *Self-Confidence* yang baik, maka dia akan memperjuangkan keinginannya untuk meraih suatu prestasi didalam kelas dengan cara belajar yang lebih keras lagi dalam menghadapi masalah dalam hal ini materi-materi yang mereka anggap sulit.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Self-Confidence* begitu penting dimiliki oleh siswa, namun menurut peneliti saat Praktik Pengalaman Lapangan bahwa *Self-confidence* siswa masih rendah dengan gejala seperti siswa malu kalau disuruh kedepan, perasaan tegang dan takut yang tiba-tiba datang pada saat tes, siswa tidak yakin akan kemampuannya sehingga berbuat mencontek

padahal dasarnya siswa telah mempelajari materi yang diujikan, dan tidak suka mengerjakan PR. Sholihah, Mahmudi, (2015, hlm. 8) mengatakan, “Dominasi guru dalam proses pembelajaran menyebabkan kecenderungan siswa lebih pasif, interaksi dalam kelas hanya satu arah”. Hal itu membuat *Self-confidence* siswa masih rendah.

Berdasarkan hal tersebut, tentunya *Self-Confidence* sangat dibutuhkan untuk mencapai peningkatan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif. Dalam berpikir kreatif matematis, siswa dituntut untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan karya sebelumnya, dalam hal inilah kemampuan *Self-Confidence* dibutuhkan. Mengingat kemampuan berpikir kreatif matematis adalah salah satu aspek penting dalam pembelajaran, maka guru harus pandai dalam memilih cara, teknik, strategi, metode, ataupun model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis.

Sekarang ini berkembang model-model dalam pembelajaran matematika yang dimaksudkan untuk lebih memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk aktif belajar. Salah satu model pembelajaran yang dinilai paling tepat untuk memunculkan gagasan yang kreatif adalah model pembelajaran *Osborn*.

Model pembelajaran *Osborn* adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan metode ataupun teknik *Brainstroming*. Menurut Guntar (Nurafifah, Nurlaelah, Usdiyana; 2016, hlm. 95) teknik *Brainstroming* adalah teknik untuk menghasilkan gagasan yang mencoba mengatasi segala hambatan dan kritik. Kegiatan ini mendorong munculnya banyak gagasan, termasuk gagasan yang nyeleneh, liar, dan berani dengan harapan bahwa gagasan tersebut dapat menghasilkan gagasan yang kreatif.

Berdasarkan uraian di atas, kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self-confidence* masih menjadi masalah bagi siswa dan adanya keterkaitan antara model pembelajaran *Osborn* dengan berpikir kreatif matematis siswa, penulis mengambil judul: “Penerapan Model Pembelajaran *Osborn* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan *Self-confidence* Siswa SMP.”

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Khususnya guru mata pelajaran matematika kelas VIII SMP PASUNDAN 2 yang masih menggunakan konsep pembelajaran yang berpusat pada guru atau model pembelajaran konvensional, yaitu pembelajaran dimulai dengan penyampaian materi, pemberian contoh soal oleh guru, dan dilanjutkan dengan pengerjaan soal-soal oleh siswa. 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. Maka menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa
2. Menurut peneliti saat Praktik Pengalaman Lapangan bahwa siswa masih kurang percaya diri dengan gejala seperti siswa malu kalau disuruh kedepan, perasaan tegang dan takut yang tiba-tiba datang pada saat tes, siswa tidak yakin akan kemampuannya sehingga berbuat mencontek padahal dasarnya siswa telah mempelajari materi yang diujikan, dan tidak suka mengerjakan PR. Dengan demikian *Self-confidence* siswa masih rendah.

## C. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat dirumuskan rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini adalah :

1. Apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mendapat pembelajaran *Osborn* lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran konvensional?
2. Apakah *Self-confidence* siswa yang mendapat pembelajaran *Osborn* lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran konvensional?

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

- a. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas VIII SMP Pasundan 2 Bandung.

- b. Materi yang dijadikan penelitian adalah pokok bahasan Bangun Ruang Sisi Datar materi SMP kelas VIII semester genap.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang mendapat pembelajaran *Osborn* lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui *Self-confidence* siswa yang mendapat pembelajaran *Osborn* lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran konvensional.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru
  - a. Informasi yang diperoleh dari hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan bagi pelaksana pengajaran matematika di sekolah,
  - b. Sebagai bahan pertimbangan dan sumber data bagi guru dalam merumuskan model pembelajaran terbaik untuk siswanya.
2. Bagi Siswa
  - a. Melatih siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya,
  - b. Memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran biasanya.
3. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik dan berguna dalam mengembangkan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan standar mutu pembelajaran matematika.
4. Bagi Peneliti

Sebagai suatu pembelajaran karena pada penelitian ini peneliti dapat mengaplikasikan segala pengetahuan yang didapat selama perkuliahan maupun di luar perkuliahan

## **F. Definisi Operasional**

1. Model pembelajaran *Osborn* adalah model pembelajaran dengan menggunakan metode *brainstorming* yang memberikan kesempatan pada siswa untuk memunculkan ide dan berpendapat sebanyak-banyaknya dengan mengakhirkan kritik maupun penilaian terhadap ide tersebut. Metode *brainstorming* terdiri dari enam tahap yaitu orientasi, analisis, hipotesis, pengeraman, sintesis, dan verifikasi
2. Model Pembelajaran Konvensional adalah pembelajaran ekspositori dimana pembelajaran masih bersifat *teacher centered* yaitu pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara langsung dari seorang guru kepada siswa dengan maksud siswa dapat menguasai materi secara optimal. Pembelajaran ekspositori terdiri dari lima tahap persiapan, penyajian, korelasi, menyimpulkan, dan mengaplikasikan
3. Kemampuan Berpikir kreatif Matematis adalah kemampuan menemukan solusi masalah matematika secara mudah dan fleksibel dengan menghubungkan benda-benda atau gagasan-gagasan yang sebelumnya tidak berhubungan dan di dalam pikiran kitalah sesungguhnya proses nyata itu berlangsung. Proses ini tidak harus selalu menciptakan suatu konsep-konsep baru terhadap masalah matematika, walaupun hasil akhirnya mungkin akan tampak sebagai sesuatu yang baru hasil dari penggabungan dua atau lebih dari konsep-konsep yang sudah ada.
4. *Self-confidence* adalah percaya diri yang merupakan sikap yang selalu menjaga citra dengan baik, berpikir dan bertindak positif, berbau dengan orang yang optimis, positif, dan aktif, bertindak dan berbicara dengan yakin, serta aktif dan antusias.

## **G. Sistematika Skripsi**

- a. Bagian Pembuka Skripsi
  1. Halaman Sampul
  2. Halaman Pengesahan
  3. Halaman Moto dan Persembahan
  4. Halaman Pernyataan Keaslian Skripsi

5. Kata Pengantar
6. Ucapan Terimakasih
7. Abstrak
8. Daftar Isi
9. Daftar Tabel
10. Daftar Gambar
11. Daftar Lampiran
- b. Bagian Isi Skripsi
  1. Bab I Pendahuluan
    - a) Latar Belakang Masalah
    - b) Identifikasi Masalah
    - c) Rumusan Masalah dan Batasan Masalah
    - d) Tujuan Penelitian
    - e) Manfaat Penelitian
    - f) Definisi Operasional
    - g) Struktur Organisasi Skripsi
  2. Bab II Kajian Teori
    - a) Kajian Teori dan kaitannya dengan materi pembelajaran yang akan diteliti
    - b) Hasil Penelitian Terdahulu
    - c) Kerangka Pemikiran
    - d) Asumsi dan Hipotesis Penelitian
  3. Bab III Metode Penelitian
    - a) Metode Penelitian
    - b) Desain Penelitian
    - c) Populasi dan Sampel Penelitian
    - d) Instrumen Penelitian
    - e) Rancangan Analisis Data
    - f) Prosedur Penelitian
  4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
    - a) Deskripsi Hasil dan Temuan Penelitian
    - b) Pembahasan Penelitian
  5. Bab V Simpulan dan Saran

- a) Simpulan
- b) Saran
- c. Bagian Akhir Skripsi
  - 1. Daftar Pustaka
  - 2. Lampiran-Lampiran
  - 3. Daftar Riwayat Hidup