

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Akibat dari corona yang disebabkan oleh virus dengan kata lain Covid 19, terdapat perubahan sistem salah satunya dari dampak perubahan itu pada dunia pendidikan. Oleh karena itu, pendidik secara langsung dituntut, untuk lebih meningkatkan daya kreativitas, inovatif, dan berimajinasi dalam menumbuhkan belajar siswa untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang terorganisasi pada dunia pendidikan. Ide-ide yang dihasilkan dari kreativitas, inovatif dan imajinatif seorang pendidik itu merupakan sumber daya olah pemikiran yang berharga.

Kreativitas adalah sumber terciptanya ide-ide bagus. Pendidik yang memiliki kreativitas, inovatif dan imajinatif, akan lebih banyak timbul pada diri pribadi suatu persoalan yang menentang, tantangan itu akan menumbuh kembangkan daya pikir akibatnya pendidik mampu dan berhasil dalam menyelesaikan persoalan. Kreativitas, inovatif dan imajinatif, pendidik tidak akan muncul serta merta tanpa melalui proses perubahan yang bersifat menantang beimplementasi pada hasil luar biasa.

Pola berpikir dengan pola yang lama harus diubah sehingga munculah yang dinamakan kreativitas. Sedang diluar itu, ada suatu kebutuhan akan

kemanfaatan hasil dari berpikir kreatif. Kemanfaatan ini menjamin bahwa apa pun yang tercipta akan hidup di dalam pikiran penciptanya.<sup>1</sup>

Dunia Pendidikan di Indonesia adalah ingin mengembangkan kemampuan kreatif siswa. Dimana telah tertuang dalam kurikulum 2013 yang bertujuan siswa memiliki kompetensi sikap, kreatif dan inovatif, serta siswa diharapkan mempunyai keterampilan maupun pengetahuan yang jauh lebih baik. Mereka akan lebih kreatif, inovatif dan produktif sehingga diharapkan siswa mampu menghadapi berbagai persoalan pada zamannya.<sup>2</sup>

Kelebihan yang terkandung dalam kurikulum 2013 adalah siswa dituntut untuk kreatif inovatif dan juga siswa mampu mengembangkan karakter yang diintegrasikan ke dalam semua pelajaran.<sup>3</sup> Salah satu mata pelajaran yang mendukung kreativitas dan inovatif adalah mata pelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam menempuh jenjang pendidikan.

Hal tersebut dibuktikan dengan matematika yang merupakan pelajaran umum yang ada pada setiap jenjang. Pendidikan matematika adalah suatu mata pelajaran yang selalu diuji dalam ujian nasional setiap jenjang pendidikan. Matematika juga termasuk mata pelajaran dalam melatih kreatifitas siswa juga inovatif siswa. Dengan permasalahan-permasalahan yang muncul pada matematika

---

<sup>1</sup> Bob Samples, *Revolusi Belajar Untuk Anak: Panduan Belajar Sambil Bermain Untuk Membuka Pikiran Anak-anak anda*, (Bandung: Kaifa,2002), hal.160.

<sup>2</sup> Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*, ,(Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), hal 4.

<sup>3</sup> *Ibid.*, hal. 3.

menuntut siswa untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam menemukan solusi. Dalam berfikir kreatif dan inovatif dapat digunakan seseorang memecahkan suatu masalah yang baik dan tepat. Oleh karena itu, berfikir kreatif sering dijadikan kriteria dalam tujuan pembelajaran matematika.

Menurut Martinis Yamin ada tiga cara alat budaya yang dapat dipelajari setiap individu yaitu belajar imitasi, belajar instruksi, belajar kolaboratif.<sup>4</sup> Pembelajaran matematika harus mengkolaborasikan semua alat budaya yang dipelajari setiap individu. Kreativitas yaitu menciptakan ide-ide baru yang bermanfaat, memperbaiki, merinci, menganalisis baik ide-ide baru maupun ide-ide sebelumnya serta mengevaluasi ide-ide sebelumnya untuk dikembangkan dan dioptimalkan usaha kreatif dan mendemonstrasikan keaslian temuan, baik secara individu maupun kelompok. Sehingga diharapkan terwujudnya secara maksimal guru fokus dengan problema yang ada.

Sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran selama ini kurang menekankan pengembangan pada ranah afektif dan hanya menekankan perkembangan ranah kognitif. Proses kognitif mengaplikasikan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal-soal latihan atau menyelesaikan masalah. Soal-soal latihan adalah tugas rutinitas yang penyelesaiannya dikerjakan bersama-sama. Kegiatan belajar yang dilakukan siswa jarang sekali ada kegiatan yang menuntut siswa untuk berpikir divergen, dimana kreatif merupakan berpikir

---

<sup>4</sup> Martinis Yamin, *Paradigma Pendidikan Konstruktivistik*, (Jakarta, Gaung Persada Press 2008), hal.69.

divergen. Oleh sebab itu, proses pembelajaran yang berpotensi untuk meningkatkan berpikir kreatif sangat dibutuhkan.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan kreatif matematis siswa, dibutuhkan suatu strategi, model atau metode dalam pembelajaran matematika. Salah satu ciri khusus yang harus dimiliki model pembelajaran matematika secara umum adalah rasional teoritik yang logis dan berargumentasi mengungkapkan ide kreatifitas dari masing-masing siswa.

Cara penyampaian informasi dengan berargumen pun juga beragam. Salah satu model pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kreatif matematis karena siswa terlibat aktif dalam pembahasan konsep dan mengeksplorasi sendiri adalah *Argument Driven Inquiry* (ADI). Model pembelajaran tersebut memiliki langkah dalam pembelajaran yaitu mengidentifikasi tugas berupa soal-soal, berargumentasi lisan, *argument* tulisan berupa hasil mengerjakan soal, membuat laporan investigasi, mereview laporan dan merevisi laporan investigasi.

Dari langkah-langkah tersebut terlihat bahwa *Argument Driven Inquiry* (ADI) menekankan penyediaan tugas-tugas yang menantang dalam arti soal-soal yang menantang. Selain itu *Argument Driven Inquiry* (ADI) juga dirancang untuk membantu siswa mengembangkan pola berpikir kreatif inovatif dalam pemahaman konseptual. Untuk itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Argument Driven Inquiry* (ADI) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Boyolangu".

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Terdapat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa rendah akibat wabah penyakit *COVID 19*.
2. Tugas-tugas yang diberikan kepada siswa, belum berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif.
3. Terdapat Proses pembelajaran bersifat “*teacher centered*” dan pemberian soal rutin tanpa proses dengan kata lain pemberian tugas, sehingga siswa hanya dituntut untuk berpikir konvergen.
4. Masih terdapat model pembelajaran yang kurang variatif sehingga proses pembelajaran kurang berkembang akibatnya siswa berpikir apatis, kurang matematis dan daya kreativitas siswa menurun.

## **C. Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian adapun batasan masalah adalah:

1. Model pembelajaran *Argument Driven Inquiry* (ADI) memiliki langkah dalam pembelajaran yaitu mengidentifikasi tugas berupa soal-soal, berargumentasi lisan, argument tulisan berupa hasil mengerjakan soal, membuat laporan investigasi, mereview laporan dan merevisi laporan investigasi.
2. Kemampuan berpikir kreatif matematis yang diukur pada penelitian ini adalah mengacu pada indikator, yaitu

- a) Kemampuan berpikir kreatif matematis ditandai oleh lima aspek yaitu kepekaan (*sensitivity*), kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan keterincian (*elaboration*)
- b) Soal yang diberikan kepada siswa adalah materi Trigonometri tentang ukuran sudut dan perbandingan sudut.

#### **D. Perumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh model pembelajaran *Argument Driven Inquiry* (ADI) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas X IPS di SMA Negeri 1 Boyolangu ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Argument Driven Inquiry* (ADI) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas X IPS di SMA Negeri 1 Boyolangu.

#### **F. Hipotesis Penelitian**

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *Argument Driven Inquiry* (ADI) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas X IPS di SMA Negeri 1 Boyolangu.

## **G. Manfaat Penelitian**

### **1. Bagi Guru**

Model pembelajaran *Argument Driven Inquiry* (ADI) adalah model pembelajaran yang memiliki langkah dalam pembelajaran mengidentifikasi tugas berupa soal-soal, berargumentasi lisan, argument tulisan berupa hasil mengerjakan soal, membuat laporan investigasi, mereview laporan dan merevisi laporan investigasi, sehingga sebagai model pembelajaran alternatif yang dapat menumbuhkan daya kreatif siswa.

### **2. Bagi Mahasiswa**

Sebagai wawasan baru dalam ilmu pengetahuan, terutama dalam penyusunan tugas akhir, untuk mengembangkan dan mengaplikasikan suatu penelitian yang berhubungan dengan daya kreatifitas siswa disarankan untuk mengembangkan lagi dengan mengembangkan model pembelajaran *Argument Driven Inquiry* (ADI) khususnya S1 Tadris Matematika IAIN Tulungagung.