

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Secara detail, dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar 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.¹ Dalam hal ini, tentu saja diperlukan adanya kepedulian yang tinggi dari pendidik agar tujuan belajar siswa bisa tercapai secara optimal.

Pendidikan adalah segala pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak dan remaja yang diserahkan kepadanya agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosial mereka.² Secara umum pendidikan merupakan pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Pendidikan yang baik adalah usaha yang berhasil membawa semua anak didik kepada tujuan yang

¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), hal. 1

² Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 3

akan dicapai. Apa yang diajarkan hendaknya dipahami sepenuhnya oleh anak didik.

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah terbentuknya kecerdasan dan keterampilan seseorang yang dapat berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Jadi masa depan bangsa dan negara dapat dipengaruhi oleh pendidikan yaitu seberapa kecerdasan dan kemampuan yang dimiliki masyarakat untuk membangun negaranya. Semakin maju pendidikan dalam suatu negara, maka semakin cepat juga negara tersebut bisa maju dan berkembang.

Matematika adalah salah satu ilmu yang sangat penting dalam dan untuk hidup kita.³ Matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma, ke postulat, dan akhirnya ke dalil. Sedangkan hakikat lainnya, matematika yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.⁴ Matematika juga digunakan dalam mata pelajaran lain. Bahkan hampir semua mata pelajaran menggunakan konsep matematika. Belajar matematika itu sederhana dan bisa dipelajari dengan mudah dan menyenangkan, tidak sesulit yang kita bayangkan.

Peraturan Menteri No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik (siswa) mulai dari Sekolah Dasar untuk

³ Ariesandi Setyono, *Mathemagics*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2005), hal. 1.

⁴ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 1.

membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.⁵ Berdasarkan Peraturan Menteri tersebut jelas bahwa pelajaran Matematika itu diberikan mulai dari Sekolah Dasar bahkan diberikan sejak PAUD. Karena Matematika merupakan induk dari semua mata pelajaran.

Pembelajaran matematika pada anak-anak, terutama pada anak usia dini, sangat berpengaruh terhadap keseluruhan proses mempelajari matematika di tahun-tahun berikutnya. Jika konsep dasar yang diletakkan kurang kuat atau anak mendapatkan kesan buruk pada pengenalan pertamanya dengan matematika, maka tahap berikutnya akan menjadi masa-masa sulit dan penuh perjuangan.⁶ Maka dari itu mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.

Pentingnya kreativitas tertera dalam Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 yang intinya antara lain adalah melalui pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertaqwa, berakhlak mulia cakap, kreatif, juga mandiri.⁷ Karena dalam menyelesaikan masalah matematika tidak hanya asal-asalan menemukan jawabannya. Perlu dengan konsep-konsep untuk proses pengerjaannya. Jadi dalam belajar matematika harus mempunyai kreativitas yang tinggi dengan kemampuan berpikir

⁵ Tatag Yuli Eko Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*, (Surabaya: Unesa University Press, 2008), hal. 3.

⁶ Ariesandi Setyono, *Mathemagics*. .hal. 15.

⁷ Tite Juliantine, "Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Pendidikan Jasmani" dalam http://jurnal.upi.edu/file/johan_subur.pdf, hal. 3, diakses 30 November 2015.

yang kreatif. Kreativitas dipandang sebagai produk dari berpikir kreatif, sedangkan berpikir kreatif merupakan kegiatan dalam pembelajaran yang diarahkan untuk mendorong atau memunculkan kreativitas baru.⁸

Kemampuan berpikir kreatif manusia juga didorong keinginan untuk hidup yang lebih baik dan sejahtera di tengah kondisi lingkungan yang semakin berkurang, jumlah penduduk yang semakin bertambah, dan kompleksitas masalah sosial merupakan tantangan untuk lebih kreatif menyiasatinya. Untuk itu diperlukan kemampuan berpikir kreatif menghadapi dan mengatasinya. Sesuai dengan QS. Al-Qur'an berikut:⁹

..... كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١٩﴾

Artinya: “Demikianlah, Allah menerangkan kepadamu ayat-ayat-Nya, agar kamu berpikir”. (QS. Al Baqarah [2]: 219)

Ayat di atas memberikan penjelasan bahwa sebenarnya islam pun dalam hal kekreativitasan memberikan kelapangan pada umatnya untuk berkreasi dengan akal pikirannya dan dengan hati nuraninya dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup didalamnya. Jadi, kreativitas itu sangatlah penting dimiliki oleh semua umat dalam setiap menyelesaikan masalah.

Kreativitas merupakan suatu bidang yang sangat menarik untuk dikaji namun cukup rumit sehingga menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk

⁸ Tatag Tuli Eko Siswono dan Widhia Novitasari, “Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa melalui Pemecahan Masalah Tipe *What's Another Way*” Jurnal Pendidikan Matematika dalam <http://tatagyes.file.wordpress.com>, hal. 1, diakses 30 November 2015.

⁹ Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah*, (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2009), hal. 34

atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan pada sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.¹⁰ Munandar menyebutkan kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru; kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial.¹¹ Torrance mendefinisikan kreativitas itu sebagai proses kemampuan memahami hambatan-hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis-hipotesis baru, dan mengomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis-hipotesis yang telah dirumuskan.¹² Ada beberapa komponen untuk menilai kreativitas dalam matematika yaitu kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan. Apabila ketiga komponen tersebut telah dimiliki siswa, mereka sudah bisa dikatakan mempunyai kreativitas.

Dalam proses belajar mengajar guru mempunyai peranan penting, khususnya dalam belajar matematika seorang guru harus bisa mengembangkan kreativitas siswa. Pengajaran yang sering dilakukan penekanannya lebih pada pemikiran reproduktif, hafalan, dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan, pemberian kemungkinan jawaban yang lain akan dianggap sebagai suatu kegagalan, maka siswa kurang terlatih untuk merespon kesulitan yang dihadapi dengan baik. Siswa hanya bisa berpikir konvergen dan siswa kurang tertantang untuk berpikir yang divergen atau berpikir kreatif yang memungkinkan siswa mampu melihat bermacam-macam kemungkinan jawaban atau penyelesaian terhadap suatu masalah. Kurangnya kreativitas siswa dalam

¹⁰ Tatag Yuli Eko Siswono, *Model Pembelajaran Matematika*, hal. 6

¹¹ *Ibid.*, hal. 7

¹² Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hal. 43

belajar matematika biasanya guru hanya menyuruh siswa untuk hafalan saja tanpa berpikir kreatif untuk menemukan konsep-konsep dengan cara mereka sendiri. Selain itu model pembelajaran yang digunakan guru juga sangat mempengaruhi kreativitas siswa, biasanya guru hanya berorientasi pada pengembangan pemikiran analitis masalah-masalah yang umum.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menemukan hubungan-hubungan baru, untuk melihat suatu objek dari perspektif baru, dan untuk membentuk kombinasi baru dari dua atau lebih konsep yang sudah ada dalam pikiran.¹³ Pengertian tersebut menekankan bahwa kreativitas dikenali dari produk yang dihasilkan. Produk tersebut merupakan sesuatu yang baru dan merupakan kombinasi dari sintesis pemikiran, konsep-konsep, informasi atau pengalaman yang sudah ada dalam pikirannya. Jadi dalam belajar matematika siswa harus benar-benar mampu menguasai cara mengaplikasikan konsep-konsep dan menggunakan keterampilan dalam berbagai situasi baru yang berbeda.

Belajar matematika sangat membutuhkan kreativitas dan berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal-soal yang ada di dalamnya. Peneliti memilih materi segiempat karena banyak berhubungan dengan dunia nyata siswa dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu untuk menyelesaikan soal-soal materi segiempat diperlukan kreativitas, ketelitian dan analisis masalah. Sehingga diharapkan dapat mengetahui sampai dimana kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal dengan cara yang sudah diajarkan oleh guru.

¹³ Tatag Yuli Eko Siswono, *Model Pembelajaran Matematika*, hal. 7

Sebelum melakukan penelitian yang sesungguhnya, peneliti pernah melaksanakan observasi di kelas ketika pelaksanaan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL). Peneliti menemukan sebuah fenomena saat guru memberikan soal-soal kepada siswa untuk dikerjakan. Siswa mengerjakan soal hanya berpanutan dari cara-cara yang sudah dijelaskan oleh guru. Anak didik pada kelas tersebut mayoritas auditorial, sehingga harapannya mampu berkomunikasi dengan baik disaat menjadi informan pada penelitian. Selain itu memiliki kemampuan yang cukup baik dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Kreativitas Siswa Kelas VII A Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Pada Materi Segiempat di MTsN 2 Tulungagung Semester II Tahun Ajaran 2015/2016”.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, agar dalam pembahasan nanti sesuai dengan harapan, maka peneliti membatasi pembahasan yang akan diangkat dalam penelitian ini. Adapun rumusan masalah yang diambil yaitu:

Bagaimana Tingkat Kreativitas Siswa Kelas VII A Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Pada Materi Segiempat di MTsN 2 Tulungagung Semester II Tahun Ajaran 2015/2016?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, penelitian ini memiliki tujuan yang ingin dicapai, yaitu:

Untuk Mendeskripsikan Tingkat Kreativitas Siswa Kelas VII A Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Pada Materi Segiempat di MTsN 2 Tulungagung.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, peneliti mengharapkan penelitian ini memiliki kegunaan, yaitu:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu untuk mengetahui kreativitas siswa kelas VII dalam menyelesaikan soal matematika pada materi segiempat di MTsN 2 Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan bahan untuk lebih mengembangkan lagi kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal matematika pada materi segiempat. Mungkin dengan merubah cara pembelajarannya dalam kelas dengan membuat siswa lebih aktif dalam belajar.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal matematika pada materi segiempat.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan masukan bagi segenap komponen pendidikan untuk meningkatkan pembelajaran matematika dan strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal matematika pada materi segiempat.

d. Bagi Peneliti

Sebagai bahan pemikiran yang lebih mendalam akan pentingnya kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal matematika pada materi segiempat.

e. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi dan kajian untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal matematika pada materi segiempat.

E. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a) Analisis

Analisis adalah kemampuan menguraikan atau menjabarkan sesuatu ke dalam komponen atau bagian-bagian, sehingga susunannya dapat dimengerti. Kemampuan ini meliputi mengenal bagian-bagian, hubungan antar bagian serta prinsip yang digunakan dalam organisasinya.¹⁴ Analisis merupakan serangkaian perbuatan yang meneliti atau menguraikan sesuatu secara mendalam.

¹⁴ Muhammad Ali, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004), hal. 43

b) Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk melihat dan memikirkan hal-hal yang luar biasa, yang tidak lazim, memadukan informasi yang nampaknya seperti tidak berhubungan dan mencetuskan solusi-solusi baru atau ide-ide baru, yang menunjukkan kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam berpikir.¹⁵

c) Matematika

Matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya untuk mempermudah berfikir. Kline juga mengemukakan bahwa matematika merupakan bahasa simbolis dan ciri utamanya adalah penggunaan cara bernalar deduktif, tetapi juga tidak melupakan cara bernalar induktif.¹⁶

d) Segiempat

Segiempat adalah suatu segi banyak (polygon) yang memiliki empat sisi dan empat sudut. Segiempat adalah salah satu bentuk dasar dalam geometri yang paling populer.

2. Penegasan Operasional

Analisis kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal matematika pada materi segiempat ini merupakan suatu aktifitas menganalisis hasil pekerjaan siswa dalam menyelesaikan soal matematika terutama pada materi segiempat. Yang menjadi fokus analisisnya adalah menggunakan tiga indikator yaitu kefasihan,

¹⁵ Utami Munandar, *Kreativitas & Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002), hal. 243

¹⁶ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), hal. 252

fleksibilitas, dan kebaruan. Kefasihan adalah kemampuan dalam menghasilkan banyak ide, solusi dan jawaban serta kelancaran dalam menyelesaikan soal. Fleksibilitas adalah kemampuan dalam menggunakan berbagai macam pendekatan atau cara yang berbeda dalam menyelesaikan soal. Kebaruan adalah kemampuan untuk menyelesaikan soal dengan cara yang berbeda dan unik. Pengukuran kreativitas siswa dilakukan dengan mengelompokkan siswa kedalam 4 tingkat berpikir kreatif yaitu sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif dan tidak kreatif. Pengambilan datanya menggunakan tes, wawancara, dan observasi.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk mempermudah penelitian ini, maka penulis memandang perlu mengemukakan sistematika skripsi. Skripsi ini terbagi menjadi beberapa bab dan sub bab, yaitu sebagai berikut:

Bagian awal, terdiri dari halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

BAB I merupakan pendahuluan, yang meliputi: (a) latar belakang, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) kegunaan penelitian, (e) penegasan istilah, (f) sistematika penulisan skripsi.

BAB II merupakan kajian pustaka, yang meliputi: (a) hakekat matematika, (b) belajar dan mengajar, (c) kreativitas, (d) materi segiempat, (e) penelitian terdahulu, (f) kerangka berpikir.

BAB III merupakan metode penelitian, yang meliputi: (a) pendekatan dan jenis penelitian, (b) lokasi penelitian, (c) kehadiran peneliti, (d) data dan sumber data, (e) teknik pengumpulan data, (f) teknik analisis data, (g) pengecekan keabsahan data, (h) tahap-tahap penelitian.

BAB IV merupakan paparan hasil penelitian, yang meliputi: (a) deskripsi pelaksanaan penelitian, (b) penyajian data, (c) temuan penelitian.

BAB V merupakan pembahasan dari temuan penelitian.

BAB VI merupakan penutup, yang meliputi: (a) kesimpulan, (b) saran.

Bagian akhir, yang meliputi: (a) daftar rujukan, (b) lampiran-lampiran, (c) daftar riwayat hidup.