

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring (2016) pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 dijelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sedangkan pada Bab II Pasal 3 disebutkan bahwa pendidikan nasional memiliki fungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu kendaraan untuk mencapai fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut yaitu melalui kurikulum. Kurikulum dapat dimaknai dalam tiga konteks, yaitu kurikulum sebagai

sejumlah mata pelajaran, kurikulum sebagai pengalaman belajar, dan kurikulum sebagai perencanaan program belajar (Sanjaya, 2006).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dalam struktur kurikulum di Indonesia. Matematika di Indonesia wajib dipelajari dari pendidikan tingkat dasar hingga tingkat menengah. Matematika merupakan ilmu yang penting dipelajari di zaman sekarang. Perkembangan teknologi informasi sekarang ini tidak lepas dari matematika dan juga masih banyak lagi disiplin-disiplin ilmu yang berlandaskan konsep matematika. Di sisi lain matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang paling sulit oleh siswa (Abdurrahman, 2009). Hal ini dibuktikan oleh peringkat pemahaman matematika siswa Indonesia di kancah internasional yang masih menduduki peringkat bawah (Gurria, 2018). Terlepas dari apa yang menyebabkan hal tersebut, pemahaman matematika di Indonesia perlu ditingkatkan yaitu melalui pembelajaran yang lebih baik.

Menurut teori metakognisi bahwa siswa yang belajar mestinya akan memiliki kemampuan tertentu untuk mengatur dan mengontrol apa yang dipelajarinya. Secara rinci Woolfolk menyatakan bahwa kemampuan itu meliputi empat jenis, yaitu kemampuan pemecahan masalah, kemampuan pengambilan keputusan, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan berpikir kreatif. Apabila keempat kemampuan tersebut dapat dikembangkan pada siswa di sekolah melalui proses pembelajaran, dapat diperkirakan bahwa kualitas hasil belajar siswa paling tidak memenuhi tuntutan masyarakat bangsa ini (Ibrahim dan Suparni, 2008).

Keluaran pendidikan masih belum memadai dalam hal keempat kemampuan itu. Hal ini mungkin disebabkan siswa yang dididik sampai saat ini berada pada paradigma lama, yaitu paradigma yang monoton yang bercirikan penggunaan strategi pembelajaran yang seragam, sumber belajar hanya mengandalkan dari buku paket yang seragam. Padahal bentuk penyeragaman ini ternyata hanya mampu menghasilkan lulusan sekolah menengah yang sangat menghargai kesamaan sehingga tidak menerima adanya perbedaan. Perilaku yang berbeda lebih dilihat sebagai kesalahan atau kesesatan yang harus diberi hukuman. Hal ini tentunya akan menghambat untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, sudah saatnya pelaku pendidik untuk mengkaji ulang, melakukan reformasi, melakukan redefinisi, dan reorientasi terhadap landasan teoritis dan konseptual belajar dan pembelajaran yang mampu menumbuhkan siswa menghargai keragaman dengan jalan mengembangkan pola pikir siswa salah satunya dalam memecahkan masalah yang penerapannya dapat dilakukan pada pembelajaran matematika di sekolah. Dalam hal ini, guru diharapkan mampu menggunakan model pembelajaran yang lebih baik lagi (Ibrahim dan Suparni, 2008). Untuk mencapai tujuan pembelajaran pengajar perlu mengembangkan model pembelajaran termasuk cara penerapannya.

Salah satu standar kompetensi lulusan (SKL) pada kurikulum 2013 pada domain keterampilan ialah memiliki kemampuan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif (Permendikbud

No. 20 Tahun 2016). Di zaman yang penuh persaingan seperti sekarang ini kreativitas sangat diperlukan untuk bertahan dalam persaingan. Dengan kreativitas seseorang akan terus berkembang. Sebaliknya, tanpa kreativitas yang tinggi seseorang akan jalan di tempat tanpa perkembangan dan akan kalah dalam persaingan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring (2016), kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta. Para ahli menyimpulkan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada dan kreativitas (berpikir kreatif) sebagai kemampuan berpikir divergen atau kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah yang berdasar pada informasi yang tersedia (Munandar, 1992). Ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir di antaranya (Munandar, 1992): kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi, dan keterampilan menilai. Sedangkan ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan sikap antara lain: rasa ingin tahu, merasa tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, dan memiliki sifat menghargai.

Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa pada kelas VII guru menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu guru menjelaskan materi, memberi contoh soal, dan memberi latihan. Dengan pembelajaran tersebut mayoritas siswa mendapat nilai matematika di bawah 75 atau di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan daftar nilai Penilaian Akhir Semester Gasal Tahun Pelajaran 2017-2018, dari seluruh siswa kelas VII yang

berjumlah 55 siswa, hanya terdapat 6 siswa yang nilainya mencapai KKM. Jika nilai KKM saja belum terpenuhi, maka kecil kemungkinannya siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif yang baik. Padahal, kreativitas menjadi salah satu fokus dari tujuan standar isi mata pelajaran matematika SMP/ MTs, yang terangkum pada pembentukan kemampuan berpikir kreatif dan sikap ingin tahu (Kemendikbud, 2016). Dengan pembelajaran tersebut, siswa masih terpaku dengan cara penyelesaian soal yang diajarkan oleh guru. Sehingga kebanyakan siswa masih kesulitan mengerjakan soal yang dimodifikasi sedikit dari contoh soal yang diajarkan oleh guru dan kesulitan menggunakan cara penyelesaian yang berbeda dengan contoh soal yang diajarkan oleh guru. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran ini belum memaksimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII. Oleh karena itu dibutuhkan alternatif pembelajaran yang bisa memaksimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Model pembelajaran *missouri mathematics project* (MMP) dengan menggunakan metode *group resume* dipandang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan mengatasi masalah di atas. Karena dengan model pembelajaran MMP siswa akan banyak latihan untuk mengasah kelancaran yang merupakan salah satu aspek berpikir kreatif. Sedangkan dengan metode *group resume* siswa akan lebih aktif bertukar pendapat dan menuangkan ide-ide mereka ketika diskusi kelompok. Hal ini dimaksudkan untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Purna Bayu Nugroho, dkk. yang dituliskan dalam makalahnya yang disampaikan dalam Seminar Nasional Matematika dan

Pendidikan Matematika FMIPA UNY Yogyakarta, 10 November 2012 menyatakan bahwa model pembelajaran *missouri mathematics project* (MMP) yang dengan metode *talking stick* dan penemuan terbimbing lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang menerapkan model konvensional terhadap hasil belajar pada siswa kelas X MAN Maguwoharjo tahun ajaran 2011/2012 (Nugroho, dkk., 2012).

Dalam penelitian ini pada langkah pengembangan dan latihan terkontrol, siswa disajikan ide-ide baru, penjelasan, dan diskusi untuk memancing siswa berpikir kreatif. Kemudian siswa diberikan latihan soal untuk diselesaikan secara berkelompok dan membuat resume menggunakan bahasa sendiri dari materi yang telah dipelajari dan didiskusikan dengan kontrol dan bimbingan guru. Hal ini dimaksudkan agar keterampilan menuangkan ide-ide mereka dapat dilatih. Selanjutnya pada langkah ke empat yaitu *seat work*, siswa secara individu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Dengan rangkaian langkah-langkah di atas diharapkan bisa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa keluaran pendidikan masih belum memadai dalam hal kemampuan berpikir kreatif, pentingnya kemampuan berpikir kreatif, serta penerapan model pembelajaran *missouri mathematics project* (MMP) dengan menggunakan metode *group resume* yang dipandang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, maka peneliti bermaksud melaksanakan penelitian dengan judul efektivitas model

pembelajaran *missouri mathematics project* (MMP) dengan menggunakan metode *group resume* terhadap kemampuan berpikir kreatif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Mata pelajaran matematika masih menjadi mata pelajaran paling sulit bagi siswa.
2. Kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah.
3. Sebagian siswa masih belum paham dengan penjelasan guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti akan memfokuskan penelitian ini pada masalah nomor 2, yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah. Sehingga peneliti akan meneliti dengan judul Efektivitas Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP) dengan Menggunakan Metode *Group Resume* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka permasalahan yang muncul dapat dirumuskan yaitu:

1. Apakah pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *missouri mathematics project* (MMP) dengan menggunakan metode *group resume* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa?

2. Apakah pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *missouri mathematics project* (MMP) dengan menggunakan metode *group resume* lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan model pembelajaran matematika konvensional?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu:

1. Untuk menganalisis apakah pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *missouri mathematics project* (MMP) dengan menggunakan metode *group resume* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Untuk menganalisis apakah pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *missouri mathematics project* (MMP) dengan menggunakan metode *group resume* lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan dengan model pembelajaran matematika konvensional untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, yaitu:

1. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika.
 - b. Meningkatkan pikiran kreatif siswa.

2. Bagi guru

- a. Memberikan alternatif model pembelajaran untuk diterapkan dalam pembelajaran.
- b. Memberi motivasi kepada guru untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang kreatif dan efektif.

3. Bagi peneliti

Memberi kesempatan kepada peneliti untuk mengembangkan model pembelajaran MMP.