

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting bagi kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan akan lahir generasi-generasi penerus yang berkualitas dan diharapkan dapat mewujudkan cita-cita suatu bangsa. Oleh karena itu, pemerintah selalu mengutamakan sektor pendidikan didalam pemerintahannya. Salah satu usaha yang dilakukan adalah dengan memberikan subsidi pendidikan berupa dana BOS (Bantuan Operasional Sekolah) yang dilakukan secara bertahap yaitu dimulai dari jenjang SD, SMP dan akan diberikan juga pada siswa SMA. Tujuannya supaya para generasi muda penerus bangsa bisa tetap bersekolah meskipun dengan kehidupan yang serba kekurangan. Usaha lain yang dilakukan pemerintah yaitu dengan selalu meningkatkan kualitas pendidikan baik dengan perbaikan sistem pengajaran di kelas hingga penyempurnaan kurikulum pembelajaran yang diterapkan, salah satunya adalah dengan menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Pelaksanaan pembelajaran yang dikehendaki KTSP, termasuk didalam pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang diarahkan pada kegiatan-kegiatan yang mendorong siswa belajar aktif baik fisik, mental, maupun sosial untuk memahami konsep-konsep matematika. Pembelajaran matematika diharapkan akan dapat memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis,

kritis, kreatif dan kemampuan untuk bekerjasama secara efektif<sup>1</sup>. Mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis maupun bekerjasama sudah lama menjadi fokus dan perhatian pendidik matematika di sekolah, tetapi fokus dan perhatian pada upaya peningkatan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika jarang bahkan tidak pernah dikembangkan. Padahal, pengembangan kreativitas sangat penting. Hal tersebut dikarenakan dengan kreativitas atau berpikir kreatif, siswa akan memiliki bermacam-macam penyelesaian terhadap suatu masalah. Dan siswa juga dapat mengeluarkan ide-ide atau gagasan yang dimilikinya untuk menyelesaikan masalah yang diberikan<sup>2</sup>.

Munandar menjelaskan bahwa perkembangan optimal dari kemampuan berpikir kreatif berhubungan erat dengan cara mengajar. Dalam suasana pembelajaran yang non-otoriter dan guru memberi kebebasan kepada siswa untuk berpikir dan berani mengungkapkan gagasan barunya serta siswa diberi kesempatan untuk bekerja sesuai minatnya maka perihal tersebut akan mampu menumbuh kembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, perlu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika.

Sejalan dengan pendapat Munandar, Mulyasa menyatakan pula bahwa “proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan

---

<sup>1</sup> Depdiknas, *Permendiknas No.22 tahun 2006 Tentang Standarisasi Sekolah Dasar dan Menengah*

<sup>2</sup> Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, (Jakarta:PT.Gramedia Pustaka Utama,2002)

keaktivitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar”. Bahkan disebutkan pula “keaktivitas anak dapat dirangsang dan dieksploitasi melalui aktivitas dan kegiatan tertentu dalam proses pembelajaran”. Berdasarkan perihal tersebut, kemampuan berpikir kreatif siswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran<sup>3</sup>, termasuk juga kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah matematika.

Supaya kemampuan berpikir kreatif siswa dapat ditingkatkan, maka diperlukan suatu pembelajaran yang mampu memberikan keleluasaan kemampuan berpikir kreatif dengan menciptakan suasana belajar yang non-otoriter dan memberikan kebebasan siswa untuk mengeluarkan gagasan baru, yang salah satunya adalah model pembelajaran *Treffinger*.

Model pembelajaran *Treffinger* adalah pembelajaran kreatif yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa dengan menggunakan ketrampilan afektif dan kognitif yang termuat dalam tiga tingkatan yaitu *basic tools*, *practice with proses*, dan *working with real problem*<sup>4</sup>. Tingkat I adalah *basic tools*, yaitu pengembangan fungsi-fungsi divergen, Tingkat II adalah *practice with proses*, merupakan proses berpikir dan perasaan majemuk, dan tingkat III adalah *working with real problem*, yaitu pengaplikasian pada dunia nyata.

---

<sup>3</sup> Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2005), hal. 164

<sup>4</sup> <http://www.uwinnipeg.ca/index/quest-efc-bio-treffinger/> diakses : 17/03/ 2011

Pomalato menyatakan bahwa proses pembelajarannya, kemampuan berpikir tingkat I diaplikasikan guru dengan memberikan pertanyaan yang dapat merangsang siswa untuk berpikir divergen (terbuka). Pada tingkat yang ke II diaplikasikan guru dengan cara menghadapkan siswa pada masalah yang lebih kompleks, sehingga menimbulkan ketegangan dan memacu siswa untuk mengeluarkan potensi kreatifnya dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Sedangkan tingkat III yaitu diaplikasikan guru dengan cara memberikan permasalahan yang melibatkan pemikiran siswa dalam tantangan nyata serta mendorong penggunaan proses berpikir kreatif hingga siswa menemukan sendiri penyelesaian dari permasalahan yang diberikan<sup>5</sup>.

Supaya dapat mengetahui dan mendiskripsikan bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika, penulis berkeinginan untuk mengadakan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Treffinger*. Setiap tingkatan pembelajaran didalam model *Treffinger* diharapkan dapat memacu peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa, karena kegiatan pemecahan masalah yang terdapat pada setiap tingkatnya diberikan secara terurut dan terintergrasikan. Mulai dari pemecahan masalah yang sederhana hingga pemecahan masalah yang kompleks sebagai tantangan nyata dalam penerapan, membuat siswa lebih menguasai materi yang diajarkan.

---

<sup>5</sup> Ridha Rohmania, *Penerapan Pembelajaran Kreatif Model Treffinger*, Skripsi tidak diterbitkan, (Surabaya: UNESA, 2009), hal.4

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengangkat judul penelitian ini adalah “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika dengan Model Pembelajaran *Treffinger* pada Materi Pokok Keliling dan Luas Persegi dan Persegipanjang”.

## **B. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, disusun pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Treffinger* pada materi pokok keliling dan luas persegi dan persegipanjang?
2. Apakah ada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Treffinger* pada materi pokok keliling dan luas persegi dan persegipanjang?

## **C. Tujuan Penelitian**

- 1 Untuk mengetahui proses penerapan model pembelajaran *Treffinger*.
- 2 Untuk mengetahui adanya peningkatan sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Treffinger* pada materi pokok keliling dan luas persegi dan persegipanjang.

#### D. Manfaat Penelitian

1. Memberikan gambaran tentang penerapan model pembelajaran *Treffinger*.
2. Memberikan gambaran tentang peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan model pembelajaran *Treffinger*.

#### E. Definisi Operasional

1. Berpikir adalah suatu kegiatan mental yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan<sup>6</sup>.
2. Kemampuan berpikir kreatif diartikan sebagai suatu kemampuan siswa berpikir secara logis dan divergen untuk menghasilkan sesuatu yang baru<sup>7</sup>.
3. Masalah adalah pertanyaan yang menghendaki pemecahan atau penyelesaian, namun tidak dapat dipecahkan dengan menggunakan prosedur rutin<sup>8</sup>.
4. Model pembelajaran *Treffinger* adalah pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan atau mengembangkan kreativitas siswa dengan melibatkan ketrampilan kognitif dan afektif yang tercakup dalam tiga tingkat kemampuan berpikir siswa. Ketiga tingkat berpikir tersebut yaitu tingkat I adalah *basic tools* yaitu pengembangan fungsi-fungsi divergen, tingkat II adalah *practice with proses* yaitu berpikir secara kompleks dan perasaan majemuk,

---

<sup>6</sup> Suaraguru.wordpress.com/.../meningkatkan-kemampuan-berpikir-kreatif-siswa/ diakses:7/5/2011

<sup>7</sup> Ibid

<sup>8</sup> Fitrotul Chasanah, *Proses Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Open Ended*, Skripsi tidak dipublikasikan, (Suarabaya:IAIN, 2009), hal.11

serta tingkat III adalah *working with real problem* yaitu keterlibatan dalam tantangan nyata<sup>9</sup>.

## **F. Asumsi dan Pembatasan Penelitian**

### 1. Asumsi

- a) Siswa mengerjakan Tes Berpikir Kreatif (TBK) yaitu TBK 1 dan TBK 2 dengan sungguh-sungguh dan hasilnya mencerminkan kemampuan siswa yang sesungguhnya. Hal ini dikarenakan selama tes berlangsung, siswa tidak diperbolehkan bekerja sama, dan dilakukan pengawasan yang ketat.
- b) Semua siswa menjawab angket respon siswa dengan sungguh-sungguh sehingga mencerminkan tanggapan siswa yang sebenarnya.

### 2. Pembatasan Penelitian

- a) Subjek penelitian diambil pada salah satu kelas yang heterogen di kelas VII SMP Yayasan Taman Sidoarjo.
- b) Materi yang dipakai pada penerapan *Treffinger* ini hanya terbatas pada materi pokok keliling dan luas luas persegi dan persegipanjang. Sedangkan materi yang digunakan pada Tes Berpikir Kreatif Siswa adalah materi-materi yang sudah pernah diajarkan sebelumnya.

---

<sup>9</sup> Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, (Jakarta:PT.Gramedia Pustaka Utama,2002), hal.247