

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan hidup bermasyarakat, dengan pendidikan kita bisa mengembangkan potensi diri. Sesuai dengan UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional pada Pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu pendidikan menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting dan memberikan kontribusi yang besar dalam pembangunan sumber daya manusia. Dengan pendidikan kita bisa mengembangkan sumber daya manusia menjadi sumber daya yang berkualitas dan memajukan pembangunan sektor ekonomi yang saling berkaitan satu sama lain.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional antara lain yaitu meningkatkan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan dan keterampilan, maka salah satu usaha yang ditingkatkan adalah menumbuhkan kemandirian belajar pada setiap warga negara terutama peserta didik.

Belajar merupakan kegiatan yang melibatkan dua unsur, yaitu jiwa dan raga. Gerak raga harus sesuai dengan proses jiwa untuk mendapatkan perubahan. Perubahan yang didapatkan adalah perubahan jiwa yang

mempengaruhi tingkah laku manusia. Tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, tentunya ada faktor-faktor yang mempengaruhinya. Bukan hanya faktor lingkungan, lembaga pendidikan dan fisiologis yang mempengaruhinya, melainkan ada faktor dari dalam diri individu itu sendiri yaitu faktor psikologis.

Faktor psikologis sebagai faktor dari dalam tentu saja merupakan hal yang utama dalam menentukan intensitas belajar seorang anak. Minat adalah salah satu faktor psikologis yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar. Peserta didik yang mempunyai minat besar terhadap suatu mata pelajaran, ia akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada peserta didik yang lainnya. Pemusatan perhatian terhadap mata pelajaran memungkinkan peserta didik tadi untuk belajar lebih giat dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

Banyak disiplin ilmu yang bisa menarik perhatian dan membuat peserta didik berprestasi serta menyiapkan mereka sebagai sumber daya manusia yang baik, salah satunya adalah matematika. Matematika merupakan suatu ilmu yang menunjang untuk pembangunan sumber daya manusia. Mengingat pentingnya pendidikan dan matematika sebagai salah satu ilmu pendidikan bagi pembangunan sumber daya manusia, maka matematika perlu dipahami dan dikuasai oleh semua lapisan masyarakat, terutama peserta didik.

Pembelajaran matematika saat ini menuntut peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam menggali dan mengembangkan pengetahuannya.

Penelitian di Kabupaten Tasikmalaya telah dilakukan oleh Nurcahya, Nina (2014) dengan judul Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Peserta Didik penelitian dilakukan di SMA KH. Zainal Mustafa Kabupaten Tasikmalaya. Berdasarkan post test kemampuan berpikir kreatif matematik, menunjukkan peserta didik yang mencapai kriteria sedang sebesar 25,5 %, sedangkan untuk kriteria tinggi sebanyak 12,5 % dan kriteria rendah sebanyak 62%. Penelitian tersebut menunjukkan masih banyak peserta didik yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif matematik rendah. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi guru harus berusaha menciptakan pembelajaran yang inovatif yang bisa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematik. Peneliti beranggapan perkembangan mental dan tingkat berpikir anak usia SMA maupun SMK sama, maka dari itu berdasarkan pada penelitian tersebut, peneliti menganggap keadaan serupa juga berlaku untuk SMK MJPS 1 TASIKMALAYA.

Mengajar dengan kreatif dapat mengembangkan kualitas pendidikan, membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan membuka cara-cara yang lebih menyenangkan. Sebagaimana tercantum dalam kurikulum matematika di SMK MJPS 1 TASIKMALAYA bahwa tujuan diberikannya matematika antara lain peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan dalam

kehidupan sehari-hari. Didalam menyelesaikan masalah kita memerlukan kekreatifan untuk mencari solusi dari masalah tersebut.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi. Supaya kemampuan tersebut berkembang, maka pembelajaran harus menjadi lingkungan dimana peserta didik menjadi subjek belajar (*Student Oriented*). Berdasarkan pengamatan selama ini, kegiatan di sekolah masih ada yang dilakukan dengan guru sebagai pusat informasi (*Teacher Oriented*), sehingga para peserta didik hanya berperan sebagai penerima informasi mengenai materi yang disampaikan. Pembelajaran matematika seperti ini akan menciptakan lingkungan belajar yang monoton dan mengakibatkan kreativitas peserta didik kurang berkembang.

Sehingga perlu adanya upaya untuk menerapkan pembelajaran matematika yang dapat melibatkan peserta didik untuk aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah pada BAB I menyatakan bahwa

Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik yaitu model pembelajaran *Discovery Learning*. Seperti menurut Oemar Hamalik (Ilahi, Mohamad Takdir, 2012:29) mengatakan, “*discovery* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan”. Dalam BAB II PERMENDIKBUD No. 65 Tahun 2013 juga menyatakan

Untuk memperkuat pendekatan ilmiah (scientific), tematik terpadu (tematik antar mata pelajaran), dan tematik (dalam suatu mata pelajaran) perlu diterapkan pembelajaran berbasis penyingkapan/ penelitian (*discovery/ inquiry learning*). Untuk mendorong kemampuan peserta didik untuk menghasilkan karya kontekstual, baik individual maupun kelompok maka sangat disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*).

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pada *discovery learning* peserta didik tidak menenkankan peserta didik untuk segera menguasai materi yang diajarkan, melainkan lebih menekankan pada pemahaman sehingga memberikan keyakinan utuh bagi pengembangan intelektualnya. Dengan *discovery learning* peserta didik dilatih untuk lebih aktif, kreatif, berpikir sistematis, dapat membuat analisa dan dapat menyimpulkan.

Mengingat keterbatasan penulis dalam melakukan penelitian, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada materi sistem persamaan dan pertidaksamaan linier. dengan Kompetensi Dasar 3.3 yaitu Mendeskripsikan konsep sistem persamaan linier dua variabel dan tiga variabel serta pertidaksamaan linier dua variabel dan mampu menerapkan berbagai strategi yang efektif dalam menentukan himpunan penyelesaiannya serta memeriksa kebenaran jawabannya dalam pemecahan masalah matematika, Kompetensi Dasar 4.4 yaitu Menggunakan SPLDV, SPLTV, dan sistem pertidaksamaan linier dua variabel (SPtLDV) untuk menyajikan masalah kontekstual dan menjelaskan makna tiap besaran secara lisan maupun tulisan, dan Kompetensi Dasar 4.5 yaitu Membuat model matematika berupa SPLDV, SPLTV, dan SPtLDV dari situasi nyata dan matematika, serta menentukan jawab dan menganalisis model sekaligus jawabnya pada semester I (Ganjil) di Kelas X TSM 2 SMK MJPS 1 Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2015/2016.

Berdasarkan uraian di atas, pentingnya minat belajar dan berpikir kreatif matematik dalam pembelajaran matematika serta melihat keunggulan dari model *Discovery learning*. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Korelasi Minat Belajar Dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Peserta Didik Melalui Model *Discovery Learning*”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah minat belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model *discovery learning*?
2. Bagaimanakah kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model *discovery learning*?
3. Adakah korelasi minat belajar dengan kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model *discovery learning*?

C. Definisi Operasional

1. Minat Belajar Peserta Didik

Minat belajar peserta didik adalah kecenderungan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu yang ingin dicapainya. Peserta didik yang memiliki minat akan mempunyai suatu rasa ingin tahu yang lebih atau rasa ketertarikan untuk belajar mengenai suatu hal. Ketika peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi maka semangat belajarnya akan tinggi dan hal tersebut sangat berpengaruh dalam proses pencapaian tujuan belajarnya. Minat belajar peserta didik diukur melalui sebuah angket dengan indikatornya: perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik.

2. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Peserta Didik

Kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam memecahkan masalah matematik berupa soal rutin maupun tidak rutin. Indikator kemampuan berpikir kreatif matematik meliputi kelancaran (*fluency*) yaitu

mencetuskan banyak ide untuk melakukan pemecahan masalah matematik, kelenturan (*flexibility*) yaitu mampu menghasilkan gagasan untuk menjawab soal matematik, keaslian (*originality*) yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru atau memikirkan cara baru untuk menyelesaikan soal, kerincian (*elaboration*) yaitu mampu memperinci gagasan untuk menyelesaikan situasi matematik.

3. Model *Discovery Learning*

Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang bersifat praktis, dinamis dan kreatif. Model pembelajaran ini menekankan pada pengembangan diri, peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat memecahkan berbagai persoalan dengan cara menemukan suatu konsep atau teori yang sedang dipelajari. Langkah-langkah model *discovery learning* meliputi *simulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification* dan *generalization*.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui minat belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model *discovery learning*.
2. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model *discovery learning*.

3. Untuk mengetahui korelasi minat belajar dengan kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model *discovery learning*.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat menciptakan proses belajar yang kreatif dan terampil bagi perkembangan pendidikan.
2. Dapat dijadikan masukan positif bagi bahan informasi dalam masalah pendidikan khususnya tentang hubungan minat belajar dengan kemampuan berpikir kreatif matematik.
3. Memberi pengetahuan dan wawasan tentang model pembelajaran yang bervariasi untuk mengembangkan kemampuan peserta didik serta memberikan gambaran mengenai model *discovery learning*.
4. Memberikan pengalaman baru kepada peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif. Menumbuhkan minat belajar agar lebih kreatif dalam memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar.
5. Mendapatkan temuan-temuan inovatif dari hasil penemuan yang diperoleh diharapkan mampu digunakan untuk penelitian selanjutnya demi meningkatkan kualitas pendidikan.
6. Memperdalam model *discovery learning* sebagai model pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan masalah.