

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Di Dunia yang cepat berubah, kreativitas menjadi penentu keunggulan. Daya kompetitif suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusianya. Kreativitas juga menjadi prasarat bagi kesuksesan setiap Individu. Dan menjadi salah satu tuntutan pada Institusi Pendidikan.

Menurut Mann (Mahmudi, Ali, 2009;58)

Tuntutan kepada institusi pendidikan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa semakin mengemuka. Sebagaimana kemampuan yang lainnya, kemampuan berpikir kreatif juga dapat dikembangkan, misalnya melalui kegiatan pembelajaran, termasuk pembelajaran matematika. Berpikir kreatif merupakan salah satu fokus dalam pembelajaran matematika.

Melalui pembelajaran matematika siswa diharapkan mempunyai kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta mempunyai kemampuan bekerja sama. Bahkan saat ini disadari bahwa untuk mencapai suatu keberhasilan belajar, maka proses belajar yang terjadi haruslah menyenangkan.

Untuk generalisasi, Peserta didik tingkat SMA belajar matematika di sekolah, tapi hanya sedikit yang tahu bahwa matematika dapat digunakan dalam kehidupan luar sekolah. Peserta didik hanya belajar bagaimana memecahkan soal, menggunakan rumus, menemukan area dan menghitungnya sendiri. Lebih daripada itu yang terpenting adalah cara berpikir atau *Habits of minds* yang biasa digunakan oleh orang-orang untuk membuat keputusan. *Habits of minds*

mencoba menghilangkan celah antara yang dilakukan dan dikatakan pengguna dan pembuat matematik. Sehingga peserta didik menemukan cara membuat, menemukan, menduga dan melakukan percobaan. *Journal of Mathematical Behaviour* (1996;375) mengatakan “*A curriculum organized around habits of mind tries to close the gap between what the users and makers of mathematics do and what they say. Such a curriculum lets students in on the process of creating, inventing, conjecturing, and experimenting;*”

Penelitian di SMK KH. Zainal Mustafa Singaparna Kabupaten Tasikmalaya mengenai kemampuan berpikir kreatif telah dilakukan oleh Nurcahya, Nina (2014). Penelitian dilakukan terhadap peserta didik kelas X yang menetapkan KKM 70 atau setara dengan skor 14. Rata-rata skor tes kemampuan berpikir kreatif kelas kontrolnya adalah 11,46 dengan tingkat kelulusan peserta didik hanya sebesar 23%, sedangkan untuk kelas eksperimen rata-rata skor tes kemampuan berpikir kreatifnya adalah 13,31 dengan tingkat kelulusan peserta didik dikelas eksperimen sebesar 57,69%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut jelas terlihat bahwa ketercapaian kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Namun jika dilihat kembali dari ketercapaian kelas kontrol, hasil tersebut terhitung terlalu rendah. Hal tersebut bisa terjadi karena banyak faktor dan permasalahan yang menjadi penghambat tercapainya kompetensi tersebut. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir matematik tingkat tinggi guru harus berusaha menciptakan pembelajaran yang inovatif yang bisa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik.

Diperlukan upaya untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik. Proses pembelajaran perlu dirancang sedemikian sehingga dapat mendorong tumbuhnya kemampuan tersebut, di samping menumbuhkan kemampuan-kemampuan akademik lainnya. Salah satu cara mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematik dengan cara menumbuhkan kebiasaan berpikirnya, sejalan dengan Stenberg ( Mahmudi, Ali; 2009:58) “ kreativitas adalah sebuah kebiasaan” . Hal ini dapat dipahami karena kebiasaan berpikir kreatif yang dilakukan secara konsisten dan berkelanjutan akan terimplikasi pada terbentunya kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik.

Whiterington (1982;129) “perkembangan psikologis pada remaja, pada dasarnya sama. terjadi kekuatan mental, peningkatan kemampuan daya fikir, kemampuan mengingat dan memahami, serta terjadi peningkatan keberanian dalam mengemukakan pendapat.” Berdasarkan hal tersebut Peneliti beranggapan bahwa perkembangan mental dan tingkat berpikir anak SMA di Kabupaten Tasikmalaya sama.

Menyikapi permasalahan yang telah diungkapkan sebelumnya, jika kita melihat karakter setiap peserta didik yang beraneka ragam, maka guru harus menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif dalam pelaksanaan pengajaran metematika yang akan mampu meningkatkan kemampuan matematik peserta didik khususnya kemampuan berpikir kreatif. 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 cara inovatif yang bisa dijalankan guru matematika yaitu dengan menerapkan model *discovery learning*. Model *discovery learning* mampu memberikan motivasi kepada peserta didik dalam pembelajaran matematika. Motivasi belajar peserta didik yang tinggi akan melatih kemampuan berpikir kreatif peserta didik secara *continue*. Dalam BAB II PERMENDIKBUD No. 65 Tahun 2013 juga menyatakan

Untuk memperkuat pendekatan ilmiah (scientific), tematik terpadu (tematik antarmata 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*).

Dalam pembelajaran ini, peserta didik juga dapat dikelompokkan untuk berdiskusi atau bertukar pikiran dalam menganalisis permasalahan yang mereka hadapi. Dalam kelompok tersebut peserta didik dapat memberikan banyak ide dalam sebuah pemecahan soal-soal matematika. Dengan ide-ide yang ada maka sikap kreatif peserta didik akan terlihat dari jawaban yang beragam dalam cara pemecahan soal-soal matematika tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis akan mengadakan penelitian dengan judul “**Korelasi Antara *Habits Of Mind* dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Peserta Didik melalui Model *Discovery Learning* ( Penelitian Terhadap Peserta Didik Kelas X IPA SMA Islam Cipasung Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2014/2015)**”

## **B. Rumusan Masalah**

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

1. Adakah korelasi positif antara *habits of mind* dengan *kemampuan berpikir kreatif matematik* melalui model *discovery learning*?
2. Bagaimana Kemampuan berpikir kreatif peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning*?

## **C. Definisi Operasional**

Untuk mempermudah alur pikir maka penulis mengemukakan definisi operasional sebagai berikut:

### **1. *Habits of Mind***

*Habits of Mind* merupakan kebiasaan berpikir yang mempengaruhi kesuksesan individu. Karena segala bentuk tindakan yang dilakukan seorang individu merupakan konsekuensi dari kebiasaan berpikirnya. Kebiasaan berpikir yang dipandang mempengaruhi Kesuksesan diantaranya: (1) gigih (*persisting*), (2) mengelola hasrat atau keinginan (*managing impulsivity*), (3) mendengarkan dengan pemahaman dan empati (*listening with understanding*)

*and empathy*), (4) berpikir fleksibel (*flexible thinking*), (5) metakognisi (*metacognition*), (6) berusaha untuk cermat dan akurat (*striving and accuracy*), ((7) bertanya dan mengajukan masalah (*questioning and problem solving*) (8) menerapkan pengetahuan yang dimiliki pada situasi baru (*applying past knowledge to new situation*), (9) berpikir dan berkomunikasi secara jelas dan tepat (*thinking and communicating with clarity and precision*), (10) mengumpulkan data melalui berbagai cara (*gathering data through all sense*), (11) mengkreasi, mengimajinasi, dan membuat inovasi (*creating, imagining, and innovating*), (12) merespon dengan penuh kekaguman (*responding with wonderment and awe*), (13) mengambil risiko (*risk taking*), (14) memiliki rasa humor (*finding humor*), (15) saling bergantung (*interdependently*), dan (16) belajar berkelanjutan (*remaining open to continuous learning*).

## **2. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Peserta Didik**

Kemampuan berpikir kreatif matematik adalah kemampuan mengembangkan pemikiran yang diperoleh dari *study literature* untuk mendapatkan konsep baru dari ilmu-ilmu yang telah didapatkan sebelumnya. Indikator berpikir kreatif yaitu (1) *fluency* (kelancaran), yakni kemampuan dalam mengajukan pertanyaan matematika hingga mampu memberikan jawaban yang tepat, (2) *flexibility* (kelenturan), yakni merupakan kemampuan menyelesaikan masalah dengan berbagai cara, (3) *elaboration* (keluasan),

yakni kemampuan mengembangkan jawaban dan (4) *originality* (keaslian), yakni kemampuan dalam memberikan dengan jawaban sendiri.

### 3. Model *Discovery Learning* dengan Pendekatan Saintifik

Model *Discovery Learning* merupakan pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif secara mandiri dalam menemukan konsep atau teori yang akan dipelajari. Pembelajaran ini meliputi beberapa tahapan yang harus dilakukan, diantaranya *Simulation*, *Problem Statement*, *Data Collection*, *Data Processing*, *Verification* dan *Generalization*. Penelitian ini menggunakan kurikulum 2013 sehingga pembelajarannya pun akan menggunakan Pendekatan saintifik yang meliputi, keterampilan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi atau menoba, menalar atau menegosiasi dan mengkomunikasikan.

#### D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Korelasi positif antara *habits of mind* dengan *kemampuan berpikir kreatif matematik* melalui model *discovery learning*
2. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning*

#### E. Kegunaan Penelitian

Sesuai dengan tujuan Penelitian, Maka Penelitian ini diharapkan memberikan beberapa manfaat, antara lain:

1. bagi peserta didik dengan diterapkannya model *discovery learning* dapat mendongkrak kreativitas Peserta didik.
2. bagi peneliti sendiri diharapkan menjadi sebuah kajian dalam membangun sebuah kesadaran pentingnya menggali potensi peserta didik melalui *habits of mind*
3. bagi guru di sekolah maupun pembaca diharapkan apa yang menjadi harapan penulis juga menjadi inspirasi dalam mengajar khususnya dalam menggali Potensi Peserta didik melalui *habits of mind*.