

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan kegiatan pembelajaran yang efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan dan berguna bagi dirinya sendiri dalam kehidupan masyarakat. Melalui sebuah pendidikan, setiap individu dapat memahami serta mengaplikasikan segala sesuatu yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perkembangan zaman. Hal ini diperkuat oleh Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 yang menyatakan pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu mata pelajaran pokok dalam setiap jenjang pendidikan yang mempunyai posisi yang sangat penting adalah matematika.

Pembelajaran matematika di sekolah bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efisien dan efektif (Rahmawati, Rusdi, & Hanifah, 2019). Berdasarkan UUSPN mata pelajaran matematika berperan penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Tujuan dari pembelajaran matematika salah satunya yaitu memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis, maka kemampuan berpikir kreatif matematis sangat berpengaruh terhadap pembelajaran peserta didik. Peserta didik dituntut memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis pada masa ini. Hal ini selaras dengan tujuan dari kurikulum 2013 yaitu agar peserta didik memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis yang baik.

Fakta dilapangan setelah wawancara dengan Bapak Haria Gunawan selaku pendidik di SMA Negeri 1 Tasikmalaya, pendidik mengemukakan dari 36 peserta didik yang menjawab soal matematika hanya 1 sampai 2 orang peserta didik yang menggunakan lebih dari satu cara, dan sekitar 2% peserta didik yang dapat menemukan

cara yang berbeda dari apa yang sudah diajarkan oleh pendidik. Hal tersebut berkaitan dengan keaslian dan keluwesan yang merupakan indikator kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik dimungkinkan dapat dipengaruhi salah satunya oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat. Maka diperlukan adanya model pembelajaran yang inovatif salah satunya yaitu model *learning start with a question*. Seperti diungkapkan oleh Silberman (dalam Agustina, Anwar, & Zen, 2018) menyebutkan dengan model *learning start with a question* peserta didik meningkatkan hasil belajar keterampilan dalam bertanya dan percaya diri dengan potensi yang ada didalam dirinya serta dapat mengasah ketajaman berpikir.

Learning start with a question merupakan suatu model pembelajaran yang sesuai digunakan dalam pembelajaran. Peserta didik diharapkan aktif dalam pembelajaran dan diminta mencari tahu materi yang akan dipelajari. Dengan mempelajari materi terlebih dahulu, nantinya peserta didik akan menemukan permasalahan-permasalahan yang akan diajukan dalam bentuk pertanyaan. Pertanyaan tersebut akan dijawab oleh guru atau peserta didik yang lain. Hal ini akan menciptakan suatu pembelajaran yang aktif. Menurut Silberman (dalam Nurhabibah & Achmad, 2012) cara menciptakan pola belajar aktif pada peserta didik adalah dengan merangsang peserta didik untuk bertanya tentang materi pembelajaran, tanpa penjelasan dari guru terlebih dahulu. Pernyataan tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati et al. (2019), diketahui bahwa penggunaan *learning start with a question* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran segitiga dan segiempat. Dalam hal ini, penggunaan *learning start with a question* sangat berdampak kepada pemahaman peserta didik. Peserta didik langsung mempelajari dengan berinteraksi antar peserta didik, sehingga terjadinya pembelajaran yang aktif.

Pembelajaran yang menggunakan strategi *learning start with a question* membuat peserta didik menjadi siap memulai pembelajaran, karena peserta didik belajar terlebih dahulu sehingga memiliki sedikit gambaran mengenai materi pembelajaran yang dikemukakan oleh Zaini (dalam Nurhabibah & Achmad, 2012). Selain itu, mampu memfasilitasi peserta didik untuk berani mengajukan pertanyaan dari bagian materi pembelajaran yang tidak dipahami peserta didik, sehingga dapat membuat peserta didik mengingat materi pembelajaran lebih lama. Adapun saat ini, pembelajaran matematika menggunakan pendekatan saintifik. Menurut Hosnan (dalam Nugraha, Ms, & Fuad,

2019) pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui komponen mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai Teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan.

Kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan kemampuan berpikir yang dapat menciptakan suatu gagasan-gagasan baru. Menurut Siswono (dalam Iswanti, Riyadi, & Usodo, 2016) menyatakan kreativitas dapat dipandang sebagai produk dari berpikir kreatif, sedangkan berpikir kreatif merupakan kegiatan yang diarahkan untuk mendorong atau memunculkan kreativitas. Adapun menurut Munandar (dalam Novita & Ramlah, 2021) menyebutkan 4 kriteria dalam kemampuan berpikir kreatif matematis yaitu, kelancaran, keluwesan, keaslian, dan kerinciaan.

Penggunaan model *learning start with a question* diharapkan efektif untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Mengingat keterbatasan peneliti, maka penelitian ini dilakukan di kelas XI SMA Negeri 1 Tasikmalaya. Berdasarkan pemaparan yang telah dikemukakan maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Model *Learning Start With a Question (LSQ)* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka rumusan masalahnya yaitu :

- (1) Bagaimana kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model *Learning Start With A Question*?
- (2) Apakah penggunaan model *Learning Start With A Question* efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis?

1.3 Definisi Operasional

Agar penelitian terarah, maka peneliti mengemukakan beberapa definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- (1) Model *Learning Start With a Question (LSQ)* Melalui Pendekatan Saintifik

Model *Learning Start With a Question* merupakan model yang digunakan untuk mendorong peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif adalah dengan menstimulir peserta didik untuk mempelajari sendiri materi pembelajaran tanpa penjelasan terlebih dahulu dari guru. Pembelajaran akan lebih efektif jika peserta didik aktif dan terus bertanya daripada hanya menerima penjelasan yang disampaikan oleh guru. Adapun langkah-langkah model *Learning Start With a Question* dengan pendekatan saintifik yaitu: a). Peserta didik mempelajari bahan ajar dengan kelompok (mengamati). b). Peserta didik menandai materi pada bahan ajar yang tidak dipahami (mengumpulkan informasi). c). Peserta didik menuliskan pertanyaan-pertanyaan dari masalah yang ditemukan dalam bahan ajar (mengasosiasi). d). Pembelajaran dimulai dengan mendiskusikan dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dikumpulkan (komunikasi). e). Peserta didik menyimpulkan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (komunikasi).

(2) Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan aktivitas mental seseorang untuk menyelesaikan suatu permasalahan matematika dengan menggunakan caranya sendiri atau dengan temuannya sendiri. Selain itu berpikir kreatif sesungguhnya adalah suatu kemampuan berpikir yang berawal dari identifikasi diri terhadap permasalahan yang ada, selanjutnya terdapat gagasan yang muncul dalam proses berpikir tersebut yaitu cara untuk menyelesaikan permasalahan. Indikator kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: (1) Kelancaran yang berarti dapat menghasilkan banyak gagasan/ jawaban dengan relevan. (2) Keluwesan yang berarti mampu menghasilkan ide dengan pendekatan berbeda. (3) Keaslian yang berarti memberikan jawaban yang berbeda dengan yang lain. (4) Kerincian yang berarti mampu mengembangkan, menambah, dan mempercayai suatu gagasan.

(3) Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran merupakan sebuah standar mutu pendidikan dengan mengukur ketercapaian tujuan yang didapat setelah melakukan proses pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar atau aktivitas yang luas kepada peserta didik. Perwujudan dari tujuan pembelajaran itu dapat diaplikasikan melalui pencapaian KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu lebih dari atau sama dengan 75% dari skor total. Selain itu untuk mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan model *learning start with a*

question yang efektif dapat mendukung hal tersebut. Dalam penelitian ini, penggunaan model *learning start with a question* dikatakan efektif jika 75% peserta didik dari satu kelas memperoleh lebih dari sama dengan KKM yang ditetapkan yaitu 75 atau memperoleh skor 24 dari skor maksimal 32

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

- (1) Mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model *Learning Start With A Question*.
- (2) Mengetahui efektivitas penggunaan model *Learning Start With A Question* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu untuk mendukung tujuan pendidikan dalam proses pembelajaran, untuk mendukung pembelajaran yang aktif dan inovatif khususnya dalam pembelajaran matematika supaya diminati, dan untuk mengatasi beberapa permasalahan pendidikan melalui model pembelajaran yang efektif yaitu model *Learning Start With A Question* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

1.5.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teori dari penelitian ini yaitu untuk mendukung tujuan pendidikan dalam proses pembelajaran, untuk mendukung pembelajaran yang aktif dan inovatif khususnya dalam pembelajaran matematika supaya diminati, dan untuk mengatasi beberapa permasalahan pendidikan melalui model pembelajaran yang efektif yaitu model *Learning Start With A Question* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

1.5.2 Manfaat Praktis

- (1) Bagi peneliti, untuk menambah pengalaman peneliti mengenai model *Learning Start With A Question* dan menambah wawasan atau pengetahuan, serta mengembangkan pembelajaran di bidang pendidikan khususnya matematika.

- (2) Bagi pendidik, dapat memberikan gambaran kepada pendidik untuk menemukan strategi agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
- (3) Bagi peserta didik, dapat menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar matematika serta mengetahui kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
- (4) Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan dapat dijadikan referensi bagi para peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut.