

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus dipelajari siswa dijenjang pendidikan formal. Agar pembelajaran lebih bermakna maka siswa harus berperan sebagai subyek, artinya siswa diberi kesempatan untuk menemukan sendiri konsep-konsep yang mereka pelajari sendiri, agar kreativitas siswa dapat berkembang.

Kreativitas adalah hasil dari proses interaksi antara individu dan lingkungannya. Kreativitas pada umumnya dipahami sebagai proses mencari dan menemukan atau menghasilkan gagasan-gagasan baru yang berguna baik bagi individu yang bersangkutan maupun lingkungannya¹. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubahan didalam individu maupun didalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya adalah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan².

Kenyataannya banyak sekali kendala yang harus dihadapi oleh guru, salah satunya adalah sistem evaluasi yang cenderung mengukur hasil belajar siswa hanya dari aspek penguasaan materi. Berkaitan dengan kendala tersebut, Munandar mengungkapkan bahwa kendala terhadap gerakan kreativitas terletak pada tes yang hanya menuntut siswa mencari satu jawaban yang benar.

Salah satu alternatif solusinya adalah memberikan beberapa soal yang menantang kepada siswa yang mensyaratkan pemikiran kreatif³. Namun kenyataannya berpikir kreatif jarang dilatihkan sehingga kemampuan intelektual siswa tidak bisa berkembang dengan seimbang. Hal tersebut bisa mengakibatkan rendahnya berpikir kreatif siswa⁴. Untuk mengatasi rendahnya berpikir kreatif

¹M. As'ad Djalali, *Tipe Kepribadian Kode Warna dan Kreativitas*, (Surabaya: Anima Indonesian Psychological Journal, 2004), vol. 20 No 1, h.24.

² Utami munandar, 1999, *Kreativitas dan Keberbakatan strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama)h.14

³Jeanne Ellis Omrod, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Erlangga, 2009), h.406.

⁴Utami Munandar, *Kreativitas Anak dan Strategi Pengembangannya*, (Surabaya: Anima Indonesian Psychological Journal, 2000), vol. 15 No. 04, h.392 .

siswa, perlu dilakukan perbaikan pada pembelajaran saat ini dan perlu dipikirkan juga cara atau metode yang dapat mendorong keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran.⁵

Silver mengungkapkan untuk mengetahui kreativitas seseorang dapat melalui dua pendekatan, yaitu pendekatan pengajuan masalah dan pendekatan pemecahan masalah⁶. Jensen (dalam Yuan dan Sriraman) berpendapat bahwa siswa yang kreatif dalam matematika, harus dapat mengajukan pertanyaan matematika yang memperluas dan memperdalam permasalahan asli serta dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan cara yang beragam⁷. Sehingga menurut peneliti pendekatan yang cocok diterapkan adalah pendekatan pengajuan masalah.

Pendekatan pengajuan masalah (*problem posing*) merupakan salah satu pendekatan yang bercirikan konstruktivisme yakni pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk mengajukan masalah yang dituangkan dalam bentuk soal yang dapat memotivasi peserta didik untuk berfikir kritis sekaligus dialogis, kreatif dan interaktif.

Pendekatan *problem posing* diharapkan dapat membuat siswa untuk menemukan pengetahuan yang bukan diakibatkan dari ketidaksengajaan, melainkan melalui upaya mereka untuk mencari hubungan-hubungan dalam informasi yang dipelajarinya. Semakin luas informasi yang dimiliki akan semakin mudah pula dalam menemukan hubungan-hubungan tersebut.

Siswono juga menjelaskan bahwa, kemampuan berfikir kreatif seseorang terbentuk dalam tiga aspek yaitu kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan⁸. Ketiga indikator dari berpikir kreatif tersebut dapat digali melalui kegiatan pengajuan masalah.

⁵Jeanne Ellis Omrod, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Erlangga, 2009), h.407.

⁶ Edward A. Silver, 1997. *Fostering Creativity Through Instruction Rich in Mathematical Problem Solving and Problem Posing*.

<http://www.emis.de/journal/ZDM/zdm97a3.pdf>. Diakses tanggal 1 Mei 2016

⁷Xianwei, Sriraman dan Yuan, Barath. 2010. *An Exploratory Study of Relationships between Student Creativity and Mathematical Problem Posing Abilities*.

<http://www.umt.edu/math/reports/sriraman/Yuansriraman.22.2010.pdf>. Diakses tanggal 12 Januari 2016

⁸Tatag Y.E, Siswono. 2004. *Mendorong Berpikir Kreatif Siswa dalam Pengajaran Masalah (problem posing)*. http://tatagy.files.wordpress.com/2009/11/paper04.berpikir_kreatif2.pdf. Diakses tanggal 23 Januari 2016

Sesuai latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti masalah dengan mengambil judul : Penerapan Pendekatan Pembelajaran dengan Pendekatan *Problem Posing* tipe *Pre Solution Posing* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pengajuan masalah kelas VIII SMP Darul Ulum Tapen Jombang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dapat di ambil rumusan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan pendekatan *problem posing* tipe *pre solution posing* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pengajuan masalah?
2. Bagaimana kreativitas siswa sebelum mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *problem posing* tipe *pre solution posing*?
3. Bagaimana kreativitas siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *problem posing* tipe *pre solution posing*?
4. Apakah penerapan pembelajaran pendekatan *problem posing* tipe *pre solution posing* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pengajuan masalah?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat ditarik tujuan penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses penerapan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *problem posing* tipe *pre solution posing* dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pengajuan masalah
2. Untuk mengetahui kreativitas siswa sebelum mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *problem posing* tipe *pre solution posing*
3. Untuk mengetahui kreativitas siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *problem posing* tipe *Pre solution posing*.
4. Untuk mengetahui apakah penerapan pembelajaran dengan pendekatan *problem posing* tipe *pre solution posing* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pengajuan masalah

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dilakukan adalah:

1. Bagi siswa
 - a. Dapat digunakan sebagai sarana yang dapat membantu siswa dalam memahami materi khususnya bagi siswa yang menjadi subjek uji coba, mereka mendapat pengalaman belajar menggunakan pendekatan *problem posing* tipe *pre solution posing*.
 - b. Dapat melatih siswa berpikir kreatif dalam mengajukan masalah
2. Bagi Guru
 - a. Dapat dijadikan alternatif dalam memilih pembelajaran dengan pendekatan *problem posing* tipe *pre solution posing* yang nantinya dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas dan dapat dijadikan sebagai referensi atau masukan bagi guru untuk melatih siswa berpikir kreatif melalui pendekatan pembelajaran matematika pengajuan masalah.
 - b. Dapat mengubah pendekatan dalam melaksanakan proses pembelajaran dari *teacher center* atau guru sebagai pusat belajar menjadi *student center* atau siswa menjadi pusat belajar.
3. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru dalam pembelajaran dengan pendekatan *problem posing* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pengajuan masalah, sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran selanjutnya.

E. Batasan Penelitian

Agar memperoleh gambaran yang jelas dan tepat serta terhindar dari adanya beragam inteprestasi dan meluasnya masalah dalam memahami isi skripsi ini, maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya melihat pengajuan masalah yang diajukan siswa dari komponen kreativitas berdasarkan pernyataan Siswono yang meliputi tanpa melihat tingkat kesulitan atau kualitas dari masalah yang diajukan.

2. Penerapan pendekatan *problem posing* tipe *pre solution posing* ini diaplikasikan hanya untuk melihat apakah penerapan ini bisa meningkatkan kreativitas atau tidak.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan istilah yang didefinisikan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran dengan pendekatan *problem posing* dalam penelitian ini adalah dilihat dari kemampuan guru dalam melaksanakan RPP melalui catatan lapangan dan aktivitas siswa.
2. Pembelajaran dengan pendekatan *problem posing* adalah pembelajaran dengan pengajuan masalah atau soal dengan beberapa perubahan agar lebih sederhana dan dapat dikuasai
3. *Problem posing* tipe *pre solution posing* yaitu pembuatan soal berdasarkan situasi atau informasi yang diberikan.
4. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan, perihal untuk berkreasi⁹. Kreativitas dalam penelitian ini hanya dilihat dari aspek kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan.

⁹ Djalinus Syah, dkk. *Kamus Pelajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), 97.