

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran abad ke-21. Matematika bukan saja tentang memasukkan sebuah angka ke dalam rumus dan melakukan perhitungan hafalan saja, tetapi matematika itu lebih kepada cara berfikir dan mengeksplorasi hal-hal yang masih dianggap asing oleh peserta didik (Dewanti, dkk 2020). Oleh karena itu pembelajaran matematika diajar mulai dari SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi. Pembelajaran matematika di segala jenjang pendidikan diharapkan mampu mewujudkan tujuan dari pembelajaran matematika. Tujuan pembelajaran matematika yakni: (a) memahami konsep matematika, mendeskripsikan bagaimana keterkaitan antar konsep matematika dan menerapkan konsep atau logaritma secara efisien, luwes, akurat, dan tepat dalam memecahkan masalah, (b) menalar pola sifat dari matemematika, mengembangkan atau memanipulasi matematika dalam menyusun argumen, merumuskan bukti, atau mendeskripsikan argumen dan pernyataan matematika, (c) memecahkan masalah matematika yang meliputi kemampuan memahami masalah, menyusun model penyelesaian matematika, menyelesaikan model matematiaka, dan memberi solusi yang tepat, dan (d) mengkomunikasikan argumen atau gagasan dengan diagram, tabel, simbol, atau media lainnya agar dapat memperjelas permasalahan atau keadaan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa dalam pembelajaran matematika siswa harus memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis yang baik. Selain itu menurut Marliani(2015) menyatakan bahwa kemampuan berpikir

kreatif matematis adalah kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan matematika melalui banyak penyelesaian dan memiliki sikap keluwesan dan kelancaran dalam berpikir, elaborasi, serta mempunyai jawaban yang orisinal. Pada pembelajaran Matematika diperlukan pemikiran dan gagasan yang kreatif dalam merumuskan dan menyelesaikan model matematika serta menafsirkan solusi dari suatu masalah matematika (Permatasari, 2013). Dengan berpikir kreatif siswa dapat mengetahui adanya permasalahan-permasalahan dan dapat dengan mudah mengkomunikasikan atau mengungkapkan apa yang siswa pikirkan. Namun, kenyataan di lapangan kebanyakan siswa belum memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis yang baik. Hal ini dapat dilihat dari penelitian Wijayanti (2017) yang menyatakan bahwa siswa kelas 10 SMA Negeri 1 Pulokulon hanya mengerjakan soal dengan jawaban yang sama tidak berani mencoba dengan cara lain.

Dari masalah tersebut terlihat bahwa kreativitas siswa pun kurang terbentuk dan berkembang. Selain temuan diatas, Fardah (2012) juga menemukan di sekolah tempat dia meneliti bahwa sebanyak 44,67 % siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif pada kategori rendah. Hal diatas juga sejalan dengan temuan Meika dan Sujana (2017) yang menyatakan bahwa pada salah satu sekolah menengah diperoleh informasi bahwa rata-rata persentase kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 12,88% sehingga dapat dikatakan kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah.

Penelitian ini menggunakan salah satu materi pada matematika yakni Program Linear. Materi Program Linear merupakan materi yang membutuhkan pemahaman lebih. Hal tersebut dikarenakan materi ini membutuhkan analisa dan

langkah pengerjaan yang panjang. Program Linear mempunyai beberapa cara dalam menyelesaikan soal diantaranya adalah cara substitusi, cara eliminasi, cara gabungan antara substitusi dan eliminasi. Penyelesaian yang digunakan tergantung pada pemahaman masing-masing dan diperlukan kemampuan berpikir kreatif untuk menyelesaikan soal Program Linear. Penyelesaian masalah Program Linear harus menggambarkan grafik untuk menentukan daerah penyelesaian dari fungsi kendala, fungsi tujuan dan daerah himpunan penyelesaiannya sehingga dalam mengerjakan Program Linear membutuhkan pengerjaan yang panjang. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang berbeda-beda ini dipengaruhi oleh banyak hal, diantaranya adalah karena faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal meliputi gaya belajar siswa, kecerdasan, kesehatan fisik maupun psikisnya serta hal lainnya. Sedangkan, faktor eksternal meliputi keadaan lingkungan sekitarnya yakni keluarga, tetangga maupun lingkungan pertemanannya (Nirfayanti dan Dedi, 2018).

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMK Mamba'ul Ulum mengenai proses pembelajaran juga menunjukkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Dalam proses pembelajaran guru merasakan bahwa peserta didik masih mengalami kendala dalam menyelesaikan persoalan dengan cara yang kreatif. Peserta didik hanya bisa menyelesaikan soal yang sama persis dengan soal yang telah dikerjakan sebelumnya. Jika soal tersebut dimodifikasi, maka peserta didik tampak kebingungan. Hal ini yang menandakan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih tergolong rendah.

Berdasarkan penjelasan di atas maka perlu dilakukan penelitian lebih

lanjut. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **”Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas XI SMK Mamba’ul Ulum Pada Materi Program Linear”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan bagaimana tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada materi Program Linear?

1.3 Tujuan Penulisan

Sejalan dengan rumusan masalah yang dikemukakan di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada materi Program Linear

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan intropeksi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis

2. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian khususnya dalam bidang pendidikan matematika yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif matematis.

3. Bagi Perkembangan Ilmu Pengetahuan

Hasil penelitian ini dapat memberi sumbangan yang sangat berharga pada perkembangan ilmu pendidikan, terutama untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis.