

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan membawa banyak perubahan dalam kehidupan manusia terutama sumber daya manusia. Semakin berkembang teknologi, diharapkan sumber daya manusia juga semakin meningkat agar dapat menyeimbangkan perkembangan teknologi tersebut. Salah satu sarana untuk mengembangkan sumber daya manusia yaitu dengan pendidikan. Apabila mutu pendidikan bagus, maka sumber daya manusia juga akan meningkat. Rendahnya kualitas pendidikan terutama pembelajaran matematika merupakan suatu permasalahan terbesar yang sedang dihadapi oleh bangsa Indonesia saat ini.

Jika dibandingkan dengan negara-negara maju, mutu pendidikan matematika di Indonesia tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2012 yang menyatakan pembelajaran matematika di Indonesia masih tergolong rendah dimana Indonesia menduduki posisi 64 dari 65 negara peserta survei dengan rata-rata skor 375 sementara rata-rata skor internasional adalah 494 (OECD, 2012: 5). Kemudian hasil survei PISA 2015 Indonesia menduduki posisi 62 dari 70 negara peserta survei dengan rata-rata skor 386 sementara rata-rata skor internasional adalah 490 (OECD, 2015: 5). Selanjutnya hasil survei PISA 2018 Indonesia menduduki posisi 73 dari 78 negara peserta survei dengan rata-rata skor 379 sementara rata-rata skor internasional adalah 489 (OECD, 2018: 17-18).

Rendahnya hasil survei PISA menandakan pembelajaran matematika masih perlu ditingkatkan.

Menurut Permendiknas (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional) Indonesia No. 23 tahun 2006 yang menyebutkan bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa disetiap jenjang pendidikan termasuk SMP sebagai dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, kreatif, dan bekerjasama. Pelajaran matematika menjadi mata pelajaran wajib disetiap jenjang pendidikan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Dalam belajar matematika seseorang dilatih untuk berpikir kritis, sistematis, logis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama yang efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang perlu ditingkatkan dalam pembelajaran matematika.

Kemampuan berfikir kreatif dalam pembelajaran matematika dapat membantu peserta didik dalam mengutarakan pendapatnya atau memberikan jawaban yang dihasilkan dari permasalahan dengan solusi yang bervariasi. Kemampuan berpikir kreatif tidak hanya dibutuhkan dalam dunia pendidikan, namun juga dibutuhkan untuk menghadapi tantangan masa yang akan datang. Sejalan dengan pernyataan Noer (Ashabulkahfi, 2020: 4) menyatakan bahwa kemampuan berfikir kreatif untuk saat ini hingga untuk masa depan sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan atau situasi yang berubah-ubah.

Menurut Ningrum A.R (2022: 3) Proses berpikir kreatif matematis merupakan proses yang digunakan dalam menyelesaikan persoalan dan mengembangkan ide sistematis yang mengacu pada sifat rasional, mendidik, dan

penyesuaian koneksi ke konten matematika. Dalam penerapannya, siswa harus bisa menguasai, memahami, serta memecahkan masalah yang dihadapi dengan kemampuan berpikir kreatif yang dimilikinya. Siswa tidak hanya sekedar belajar pengetahuan kognitif, namun diharapkan memiliki sikap kritis dan cermat, obyektif dan terbuka, menghargai keindahan matematika, serta rasa ingin tahu, berpikir dan bertindak kreatif, serta senang belajar matematika. Pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat dapat berpengaruh pada kemampuan kreativitas matematis siswa. Penting bagi guru mengetahui, bahwa metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kemampuan kreativitas matematis siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas X SMKS Farmasi Citra Bangsa wawancara dengan guru bidang studi matematika menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, siswa kurang kreatif dalam menyelesaikan permasalahan, keberanian siswa untuk menyampaikan ide-ide sangat rendah, siswa masih kesulitan ketika diminta memberikan contoh, siswa masih jarang mengajukan pertanyaan atau mengutarakan pendapatnya. Siswa terkesan bosan pada pelajaran matematika yang kurang variatif dan monoton. Siswa yang bosan cenderung mengantuk dan tidak memperhatikan yang sedang diajarkan oleh guru. Selain itu dari hasil observasi yang dilakukan peneliti mengamati perilaku dan sikap siswa dalam kegiatan belajar mengajar, menunjukkan bahwa perlu meningkatkan aspek-aspek lain selain hasil belajar siswa, salah satunya adalah kreativitas siswa. Menurut Guilford (Masitoh, 2020:6) kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk menghasilkan ide-ide baru dan orisinal berkaitan langsung dengan

kepribadian dan kemampuan kognitifnya, termasuk karakteristik seperti orientasi estetika, ketertarikan pada kompleksitas, penilaian kemandirian, kegigihan, keingintahuan, kejujuran intelektual dan kemampuan untuk menerapkan berpikir divergen dan berpikir dengan lancar dan fleksibel.

Kenyataannya penerapan pembelajaran di beberapa daerah Indonesia belum mendorong siswa untuk berpikir kreatif, dikarenakan kurikulum yang pada umumnya dirancang dengan target material yang luas, sehingga pendidik lebih fokus menyelesaikan materi daripada metode pengajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Sehingga menyebabkan situasi pengajaran lebih menekankan pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap persoalan yang diberikan, yang berdampak pada siswa hanya meniru dari penyelesaian soal yang diberikan gurunya. Ketika diberikan soal lain yang lebih kompleks siswa menjadi merasa kesulitan, sehingga siswa tersebut lebih memilih menyerah dalam menghadapi kesulitan tersebut.

Pada penerapannya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dirasa masih monoton sehingga belum mampu meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal guru harus menciptakan suasana belajar yang dapat membuat siswa tertarik dan antusias dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa akan lebih aktif dan kreatif. Cara-cara yang ditempuh dapat dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan bersifat menyenangkan bagi siswa. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu berpasangan. Pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat menjadikan siswa lebih aktif untuk mendalami atau melatih materi yang telah dipelajari. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menuntut siswa untuk lebih cepat berpikir dalam menemukan kartu pasangan soal dan jawaban, kemudian melatih siswa untuk mengungkapkan ide atau gagasan matematika yang ia miliki kepada temannya sehingga siswa diharuskan dapat berfikir lancar dan luwes. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran diharapkan menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pelajaran matematika.

Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir siswa. Sehingga, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* cocok digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar matematika.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Matematika di SMKS Farmasi Citra Bangsa**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah:

1. Siswa kurang aktif dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan, serta rendahnya kemampuan untuk menyampaikan ide-ide dalam belajar.
2. Siswa cenderung bosan pada pelajaran matematika yang kurang variatif dan monoton.
3. Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kurang membantu kemampuan kreativitas.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika materi persamaan linear di SMKS Farmasi Citra Bangsa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi titik fokus penelitian ini adalah: apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa

yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lebih baik daripada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diterapkan pembelajaran biasa pada materi program linear kelas X di SMKS Farmasi Citra Bangsa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lebih baik daripada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diterapkan pembelajaran biasa pada materi program linear kelas X di SMKS Farmasi Citra Bangsa.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberikan informasi tentang peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pelaksanaan penelitian ini dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan alternatif untuk memilih model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran matematika khususnya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran matematika.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah ilmu pengetahuan sekaligus mempraktikkan dan mengembangkan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, sekaligus dapat mempraktikkan dan mengembangkan dalam pembelajaran matematika.

1.7 Hipotesis Penelitian

Penulis dapat merumuskan dan akan membuktikan hipotesis penelitian sebagai berikut: Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lebih baik daripada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan melalui pembelajaran biasa pada materi program linear kelas X di SMKS Farmasi Citra Bangsa.

1.8 Definisi Operasional

Untuk memudahkan memahami penelitian ini, maka perlu diketahui istilah-istilah penting yang menjadi pokok pembahasan utama dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kemampuan berfikir kreatif adalah kemampuan menemukan solusi bervariasi yang bersifat baru terhadap masalah matematika yang bersifat terbuka secara mudah dan fleksibel, namun dapat diterima kebenarannya.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah suatu permainan dengan cara bekerjasama antara 2 anak atau lebih dengan sistem mencari pasangan yang tepat dari soal dan jawaban yang ada, model pembelajaran ini dapat memberikan pelajaran kepada anak agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara bekerjasama.
3. Pembelajaran biasa adalah model pembelajaran yang biasa berlangsung dalam proses belajar mengajar di SMKS Farmasi Citra Bangsa yaitu pembelajaran dengan pendekatan saintifik dan metode diskusi.
4. Program linear adalah suatu metode penentuan nilai optimum dari suatu persoalan linear. Nilai optimum (maksimal atau minimum) diperoleh dari nilai dalam suatu himpunan penyelesaian persoalan linear.