

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang masih menjadi ilmu pengetahuan yang sangat penting diberikan di sekolah. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada peserta didik agar memiliki kemampuan berfikir logis, analitis, kritis, dan kreatif serta mempunyai kemampuan bekerja sama Yusri 2018. Russefendi 2017 menyatakan bahwa matematika bagi siswa pada umumnya merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit yang tidak disenangi. Hal ini disebabkan karena siswa tidak diajarkan dengan strategi belajar atau model pembelajaran yang membuat siswa dapat memahami dan mengerti bagaimana belajar, berfikir dan memotivasi diri sendiri Trianto, 2015. Dan banyak pula siswa yang merasa kurang mampu dalam mempelajari matematika karena dianggap sulit. Hal ini yang menyebabkan hasil belajar matematika siswa tergolong rendah.

Matematika adalah ilmu pasti yang berhubungan dengan perhitungan yang disikapi di kehidupan sehari-hari. Bagi Hanz Freudenthal yang dikutip oleh Zubaidah, Amir dan Risnawati(2015:159) menyatakan bahwa pelajaran matematika adalah kemampuan manusia dihubungkan dengan aktivitas. Oleh karena itu mata pelajaran matematika adalah suatu berfikir logis yang direpresentasikan angka, dalam ruang, dalam bentuk aturan yang sudah ditentukan sebelumnya dan tidak dapat dipisahkan pada tindakan manusia. Hal ini karena tidak diajarkan strategi pembelajaran atau model pembelajaran yang

membantu siswa memahami bagaimana mereka belajar, berfikir, dan memahami, serta siswa merasa kurang mampu mempelajari matematika karena dianggap dianggap tidak muda untuk dipahami.

Menurut Nurijal Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide baru, solusi kreatif untuk masalah, dan membuat sesuatu yang bernilai dengan cara yang berbeda dan baru. Kemampuan ini melibatkan kemampuan untuk melihat masalah dari perspektif yang berbeda, mengembangkan gagasan baru, dan mengeksplorasi opsi alternatif untuk mencapai hasil yang lebih baik,. Menurut Harriman 2017 , berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan yang baru. Berpikir kreatif merupakan serangkaian proses, termasuk memahami masalah, membuat tebakan dan hipotesis tentang masalah, mencari jawaban, mengusulkan bukti, dan akhirnya melaporkan hasilnya

Berpikir kreatif merupakan suatu kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuat sudut pandang yang menakjubkan dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga Usman, 2014. Pehkonen dalam Fazyah & dkk, 2013 mengatakan bahwa berpikir kreatif dapat diartikan sebagai suatu kombinasi dari berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan pada intuisi tetapi masih dalam kesadaran. Siswa kreatif berbakat memiliki kemampuan yang tidak biasa untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan solusi berguna untuk masalah simulasi atau nyata, menggunakan model matematika Saputra, 2018. Kreativitas dalam matematika lebih pada

kemampuan berpikir kreatif. Karena secara umum sebagian besar aktivitas yang dilakukan seseorang yang belajar matematika adalah berpikir. Berpikir kreatif dalam matematika merupakan kombinasi berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan intuisi tetapi dalam kesadaran yang memperhatikan fleksibilitas, kefasihan dan kebaruan Saputra, 2018.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru matematika pada tanggal 15 januari 2024 untuk melaksanakan penelitian skripsi di SMP Sriwedari Malang ditemukan permasalahan dalam pembelajaran matematika diantaranya adalah rendahnya kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dan kurangnya pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan oleh guru sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran garis dan sudut belum maksimal. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan berdiskusi. Wawancara tersebut dilakukan oleh peneliti dengan mengamati sikap siswa dalam menyelesaikan soal. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui bagaimana kelancaran dan keluwesan siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan matematika, khususnya pada materi garis dan sudut di SMP Sriwedari Malang. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, maka peneliti tertarik untuk menerapkan *Inquiry Based Learning (IBL)* sebagai salah satu upaya yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Hamdayama 2016:133 Model pembelajaran *inquiry* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang

dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri, biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan siswa. Inkuiri merupakan suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Pembelajaran inkuiri dirancang untuk mengajak siswa secara langsung ke dalam waktu yang relatif singkat. Hasil penelitian Schlenker, dalam Joice dan Weil seperti yang dikutip oleh Trianto 2011:167 menunjukkan bahwa latihan inkuiri dapat meningkatkan pemahaman sains, produktif dalam berpikir kreatif, dan siswa menjadi terampil dalam memperoleh dan menganalisis informasi. Trianto 2011:167 menunjukkan bahwa latihan inkuiri dapat meningkatkan pemahaman sains, produktif dalam berpikir kreatif, dan siswa menjadi terampil dalam memperoleh dan menganalisis informasi.

Nurlaela 2015:18 menyatakan bahwa "Pembelajaran inkuiri merupakan sebuah strategi yang langsung terpusat pada peserta didik di mana kelompok-kelompok peserta didik dibawa dalam persoalan maupun mencari jawaban atas pertanyaan sesuai dengan struktur dan prosedur yang jelas". Proses berpikir itu sendiri, biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan siswa. Sedangkan Gulo dalam Trianto, 2011:166 menyatakan bahwa "Inkuiri adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis dan analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan percaya diri". Sehingga tujuan dari model ini adalah mengembangkan

sikap dan keterampilan siswa yang memungkinkan mereka menjadi pemecah masalah yang mandiri.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA MELALUI *INQUIRY BASED LEARNING* PADA MATERI GARIS DAN SUDUT DI SMP SRIWEDARI MALANG”.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimanaa langkah-langkah *Inquiry Based Learning* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi garis dan sudut di SMP Sriwedari Malang?.”

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan langkah – langkah *Inquiry Based Learning* yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa pada materi garis dan sudut di SMP Sriwedari Malang.

1.3 Manfaat Penelitian

Penelitian ini disusun supaya dapat memberikan manfaat bagi:

1) Guru

Dapat membantu meningkatkan kreativitas dalam upaya memaksimalkan penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran matematika.

2). Siswa

Hasil penelitian diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar mandiri dan mendorong agar siswa lebih kreatif dalam belajar pada materi sudut dan segitiga

3). Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru sebagai upaya peningkatan kualitas pengelolaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa dilingkungan sekolah dan meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar.

4). Peneliti

Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan dan mengenal cara belajar yang dapat menjadikan siswa lebih kreatif dan menjadi bekal tambahan sebagai mahasiswa atau calon guru matematika sehingga siap melaksanakan tugas di lapangan.

