BAB I
PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang

Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (1) pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Masdudi, 2018) . Upaya sebagaimana yang telah disebutkan dalam Pembukaan Undang Undang Dasar 1945 dan UU yang dapat dilakukan untuk mewujudkan tujuan dari Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah dengan meningkatkan kualitas dari pendidikan nasional. Kualitas dari pendidikan nasional itu salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar siswa disetiap jenjang pendidikan baik hasil belajar dan kreatifitas pada siswa dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan, yaitu tercapainya tujuan kurikulum. Dalam buku pedoman melaksanakan kurikulum SD, SLTP dan SMU (1994) istilah belajar diartikan sebagai suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku, setelah terjadinya interaksi dengan sumber belajar. Sumber belajar tersebut dapat berupa buku, lingkungan, guru, dan lain-lain. Selama ini Gledler (1986) menegaskan bahwa proses perubahan sikap dan tingkah laku itu pada dasarnya berlangsung pada suatu perubahan sikap dan tingkah laku itu pada dasarnya berlangsung pada suatu lingkungan buatan (eksperimental) dan sangat sedikit sekali bergantung pada situasi alami (kenyataan). Oleh karena itu, lingkungan belajar yang mendukung dapat

diciptakan, agar proses belajar ini dapat berlangsung optimal (Hamzah B. Uno, 2011) .

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbaga disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif (Nursalam, 2013).

Berbicara mengenai kemampuan berpikir matematika, kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu bagian yang cukup penting dalam pembelajaran matematika. Berpikir kreatif yaitu mengabaikan hubungan-hubungan yang sudah mapan, dan menciptakan hubungan-hubungan tersendiri. Berpikir kreatif merupakan kegiatan mental untuk menemukan suatu kombinasi yang belum dikenal sebelumnya. Berpikir kreatif diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seorang untuk membangun ide atau gagasan yang baru. Untuk melakukan proses sebagaimana dikemukakan, maka berbagai model pembelajaran perlu diketahui dan diterapkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif (Luthfiyah Nurlela, 2015).

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dan penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan tehnik pembelajaran (Helmiati., 2012).

Model pembelajaran memiliki beberapa fungsi dalam pelaksanaan pembelajaran. Secara umum penggunaan model-model pembelajaran dapat berfungsi untuk memfasilitasi guru dalam mengorganisasikan pembelajaran dan mempermudah bagi siswa dalam menerima materi pembelajaran, mendapatkan informasi, ide cara berpikir, pengalaman, keterampilan, dan mengekspresikan pengetahuan dan pemahamannya (Marjuki, 2020).

Beberapa model pembelajaran matematika telah digunakan dengan tujuan untuk melatih siswa berpikir kreatif, salah satunya model 3*CM* (*Cool-Critical-Creative-Meaningfull*) dan PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan). Menurut Waluya & Suyitno, model 3*CM* merupakan penggabungan dari model pembelajaran kontekstual, matematika realistik, dan pembelajaran yang bermakna. Model ini memberikan peluang siswa untuk memanfaatkan otak kanan dan kiri dalam kegiatan yang asik, kritis, kreatif, dan bermakna. Belajar dimulai dengan pemberian masalah kontestual yang dekat dengan aktifitas manusia, budaya, realitas social sehingga mudah diingat dan belajar menjadi berkesan (Titania Mega Rizti, 2021).

Model pembelajaran PAIKEM merupakan satu pendekatan terbaru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang berorientasi kepada kreativitas guru dan penggunaannya media yang variatif dan inovatif. Pembelajaran berbasis PAIKEM ini adalah sebuah pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengerjakan kegiatan yang beragam dalam rangka mengembangkan keterampilan dan pemahamannya, dengan penekanan siswa belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar (termasuk pemanfaatan lingkungan), supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Guru berupaya secara kreatif mencoba berbagai cara untuk melibatkan semua siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sementara siswa dituntut kreatif untuk memperoleh pengetahuan dan berinteraksi dengan sesama teman, guru, maupun bahan ajar dengan segala perangkatnya (M. Ramli, 2016).

Proses pembelajaran juga masih terfokuskan pada pendidik yaitu guru banyak mengambil peran dalam pembelajaran sedangkan guru seharusnya menjadi fasilitator, hal ini memberikan dampak kepada anak didik sehingga tampak pasif dan kurang mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika, yang selanjutnya dapat mengakibatkan sikap mudah putus asa dan tidak ingin berusaha pada proses pembelajaran.

Penelitian mengenai model PAIKEM dalam pembelajaran matematika telah dibuktikan oleh Pariang Sonang Siregar, Lia Wardani, Rindi Genesa Hatika (2017, hal.743-749) Hasil penerapan pendekatan PAIKEM dalam pembelajaran

hasilnya: 1) Peningkatan kualitas aktivitas siswa dari siklus I sebesar 50%, siklus II sebesar 80%, siklus III sebesar 90%, dan siklus IV sebesar 98%, terjadi peningkatan aktivitas siswa pada mata pelajaran Matematika menjadi sangat berkualitas, 2) rata-rata nilai dari sikulus 1 sebesar 72,38, dan siklus II sebesar 83,00, siklus III sebesar 90,50, dan siklus IV sebesar 97,00, maknanya secara klasikal pendekatan PAIKEM dapat meningkatkan rata-rata nilai Matematika siswa.

Penelitian mengenai model 3*CM* telah dibuktikan oleh Rida Larasanti, Erlina Prihatnani (2021,hal.271-282) Hasil Penerapan 3*CM* dan Tutor Sebaya terhadap siswa terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan krativitas siswa kelas IXA SMP Negeri 1 Batuwarno. Hal ini dapat dapat dilihat dari pencapaian rata-rata kelas dan persentase ketuntasan yang mencapai batas minimal serta adanya peningkatan rata-rata.

Berdasarkan observasi di SMP Negeri 1 Plumbon, menurut kepala sekolah selama ini kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas cenderung kurang kreatif saat menjawab soal dalam pembelajaran matematika, dikarenakan pengaruh pembelajaran daring. Disaat sekolah memulai pembelajaran tatap muka kembali, ternyata pembelajaran salah satunya pelajaran matematika menjadi kurang kreatif dan efektif.

Oleh karena itu, Penulis tertarik melakukan penelitian di sekolah SMPN 1 Plumbon menggunakan model pembelajaran model pembelajaran 3*CM* dengan model PAIKEM untuk merbandingkan kedua model tersebut dalam kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

1. 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka dapat didentifikasi berbagai masalah yaitu:

1. Dalam kegiatan pembelajaran dilapangan guru yang paling dominan mengambil peran dalam pembelajaran matematika sedangkan seharusnya

guru menjadi fasilitator, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan mandiri.

2. Dalam pembelajaran matematika kebanyakan guru menggunakan model ceramah, hal ini membuat siswa jenuh dalam pembelajaran yang seharusnya siswa dituntut aktif dalam pembelajaran.
3. Banyak model pembelajaran belum berpikir kreatif matematis
4. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa terhadap pembelajaran matematika.
5. Matematika erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, tetapi guru menerapkan pembelajaran dengan lebih banyak menunjukkan rumus saja.
6. Pembelajaran matematika terlalu formal, kurang mengaitkan dengan kreativitas dan penerapan konsep-konsep. Sehingga, siswa menjadi jenuh dan kurang memahami konsep matematika.

1. 3. Batasan Masalah

Agar permasalahan yang dikeji lebih terarah, maka dalam penelitian ini akan memfokuskan hal-hal sebagai berikut:

1. Penerapan model 3*CM* dalam proses pembelajaran matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
2. Penerapan model PAIKEM dalam proses pembelajaran matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

IAIN SYEKH NURJATI
CIREBON

1. 4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif matematis siswa setelah diterapkan model pembelajaran 3*CM*?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif matematis siswa setelah model pembelajaran PAIKEM ?

3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang diajar dengan menerapkan model pembelajaran 3*CM* dengan PAIKEM ?

1. 5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematika yang diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran 3*CM*
2. Mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematika yang diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran PAIKEM
3. Mengetahui ada tidaknya perbedaan secara signifikan antara kemampuan berpikir kreatif matematika siswa yang diajar dengan menerapkan model pembelajaran 3*CM* dengan PAIKEM

1. 6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memeberikan wawasan baru dan dapat memperkaya wawasan dan dapat memberikan sumbangan untuk memperluas dunia ilmu pendidikan serta memberikan sumbangan untuk peningkatan kualitas pendidikan dan sumber daya manusia. Khususnya bagi para siswa yang mengalami masalah yang menyebabkan mereka kesulitan dalam proses belajar mengajar

1.6.2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

   Manfaat bagi kepala sekolah yaitu dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam peyusunan program pembelajaran guru.

2. Bagi Guru

   Manfaat bagi guru yaitu memberikan alternatif kepada guru tentang model pembelajaran yang beracuan model pembelajaran *3CM* dengan PAIKEM.

3. Bagi Siswa

   Manfaat bagi siswa yaitu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan menggunakan model pembelajaran 3*CM* dan PAIKEM.

IAIN SYEKH NURJATI
CIREBON