

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dan merupakan modal utama untuk seseorang yang harus ditingkatkan dalam rangka melaksanakan pembangunan suatu negara serta untuk mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju, sehingga dapat memperoleh informasi dengan cepat dan mudah (Siahaan, 2020). Pelaksanaan pendidikan di Indonesia mengacu pada delapan standar yang disusun oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Materi standar ini masih terkandung dalam berbagai kebijakan pemerintah. Namun untuk mencapai tujuan standar ini masih ditemui berbagai masalah seperti rendahnya mutu pendidikan (Alawiyah, 2017).

Menurut Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam pengembangan potensidiri. Adapun tujuan dari proses pendidikan ialah untuk mengembangkan kreativitas siswa, sesuai dengan ketentuan dalam Peraturan Pemerintah nomor 17 Tahun 2010. Selain itu, sesuai Kurikulum 2013 yang diatur dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Republik Indonesia nomor 69 tahun 2013, tujuan pendidikan adalah mempersiapkan siswa agar memiliki kemampuan sebagai individu yang mampu berkreasi. Oleh sebab itu, kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk dimiliki siswa (Syahara & Astutik, 2021). Salah satu aspek yang berkaitan dengan pendidikan ialah matematika.

Matematika dianggap sebagai salah satu pembelajaran yang paling membosankan bagi siswa, karena melibatkan banyak rumus. Mereka menganggap pelajaran matematika sangat sulit, sering membuat siswa kebingungan, terlalu banyak rumus yang digunakan serta sebagian besar siswa tidak suka hitung-hitungan (Amalia, 2018). Pendidikan matematika di sekolah tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menghitung atau menerapkan rumus/prosedur dalam menyelesaikan tugas-tugas biasa. Namun,

juga fokus pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan berbagai jenis masalah, termasuk yang berkaitan dengan matematika maupun yang memanfaatkan matematika sebagai alat pemecahannya. Susanto (2016) mengatakan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses pembelajaran guna mengembangkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika, serta dapat meningkatkan kreativitas berpikir siswa. Dalam proses pembelajaran pun harus disesuaikan dengan perkembangan zaman yang ada agar luaran dari proses tersebut sesuai yang diharapkan.

Dalam era globalisasi yang terus berkembang, kebutuhan akan sumber daya manusia (SDM) yang unggul dan inovatif semakin mendesak. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan, karena pendidikan merupakan fondasi bagi perkembangan SDM yang berkualitas. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 22 tahun 2016, pembelajaran di tingkat pendidikan dasar dan menengah harus bersifat aktif, memotivasi siswa, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, serta menyediakan sarana yang mendukung kreativitas dan mandiri siswa sesuai dengan potensi, minat, bakat, serta perkembangan fisik dan psikologis mereka. Sehingga, salah satu aset utama dalam pembentukan sumber daya manusia yang unggul dan mampu berkompetisi di era modern ialah kemampuan berpikir kreatif.

Kemampuan untuk berpikir kreatif adalah keahlian yang sangat diperlukan untuk menghasilkan ide-ide atau solusi-solusi alternatif dalam menangani berbagai masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Lebih lanjut kemampuan mental yang digunakan seseorang untuk membangun ide atau gagasan baru merupakan kemampuan berpikir kreatif (Rhosalia, 2016).

Adapun masalah yang sering dijumpai pada pendidikan formal ialah minimnya daya serap siswa dalam berpikir kreatif. Hasil penelitian Nugroho (2017) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih sangat rendah dengan tingkat persentase kurang dari 50%. Berdasarkan hasil PISA dan dibuktikan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa terdapat 30,77% siswa yang berkemampuan berpikir kreatif rendah, 43,59% yang berkemampuan berpikir

kreatif sedang, dan 25,64% siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi (Aspasari 2022).

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif juga terjadi di siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene. Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh peneliti pada tanggal 8 agustus sampai 29 november 2022 di SMAN 3 Majene diperoleh informasi bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika masih sangat rendah dimana saat pembelajaran matematika siswa diberikan soal, sebagian besar hanya bisa menyelesaikan soal dengan satu cara sesuai yang diajarkan oleh guru. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika diperoleh bahwa rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa menyebabkan hasil belajar rendah dimana rata-rata hasil belajarnya yaitu 40,00 masih di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 70,00. Adapun faktor yang mempengaruhi dikarenakan proses pembelajaran masih berfokus atau lebih didominasi oleh guru. Guru biasanya hanya menjelaskan tanpa melibatkan siswa dalam pembelajaran sehingga kemampuan berpikir atau menyelesaikan soal dari siswa masih tergolong rendah akibat kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran. Sama halnya dengan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 7 oktober 2023 diperoleh masalah bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah.

Terdapat model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa diantaranya ialah model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) dimana model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) merupakan model yang fokus pada pemecahan masalah yang mengacu pada empat tahapan, yakni pada tahapan pertama adalah (*Search*) yang merupakan tahapan identifikasi masalah, tahapan kedua (*Solve*) menemukan cara untuk menyelesaikan permasalahan dan jawaban yang diinginkan, tahapan ketiga (*Create*) yang merupakan tahapan mengkonstruksi pemecahan masalah, dan tahapan keempat (*Share*) yang merupakan tahapan mempresentasikan terhadap penyelesaian masalah yang dilakukan (Wahyuningtyas, Dkk, 2018). Model pembelajaran ini mengarahkan siswa untuk dapat menguraikan, menghubungkan dan menganalisis masalah hingga sampai pada tahap penyelesaian masalah sehingga menuntut siswa untuk

aktif berdiskusi dalam kelompok-kelompok kecil selama proses pembelajaran (Antasari, dkk, 2023).

Adapun kelebihan dari model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa (Wahyuningtyas, Dkk, 2018). Ningsih (2015) menjelaskan bahwa keunggulan pembelajaran dengan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dapat dijelaskan sebagai berikut. Kemampuan mengeksplorasi ide-ide dalam rangkaian pembelajaran dengan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) mendorong siswa berpikir fleksibel. Cara berpikir demikian memungkinkan siswa memperoleh berbagai solusi atau strategi penyelesaian masalah. Dengan demikian, kebiasaan tersebut dapat mengembangkan aspek-aspek kemampuan berpikir kreatif.

Penelitian ini dikuatkan oleh penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Wahyuningtyas dkk (2018) yang mengkaji pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMP Negeri 42 Bekasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) memiliki kemampuan berpikir kreatif yang lebih tinggi daripada siswa yang tidak diajarkan menggunakan model pembelajaran tersebut.

Lebih lanjut dari Antasari, dkk (2023) telah melakukan penelitian pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) terhadap kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kreatif siswa di SMA Negeri 4 Kaur. Dimana ditemukan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dengan pengaruh 6,5%.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti menemukan bahwa masih terdapat masalah di SMA Negeri 3 Majene khususnya di model pembelajaran yang digunakan dan di kemampuan berpikir kreatif siswa. Sehingga hal ini membuat peneliti tertarik untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran *Search,*

Solve, Create and Share (SSCS) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah yang terjadi pada siswa kelas XI MIPA di SMAN 3 Majene sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang dilakukan saat ini masih didominasi oleh guru sehingga pengetahuan atau keterampilan berpikir siswa kurang berkembang.
2. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang masih rendah. Hal ini dilihat dari empat indikator berpikir kreatif yang dimana siswa belum mampu memikirkan lebih dari satu jawaban, siswa belum mampu memberikan solusi yang variatif, siswa belum mampu memberikan solusi dengan bahasanya sendiri dan siswa belum mampu memberikan solusi secara detail atau secara rinci.

C. Batasan Masalah dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, dan mendalam maka peneliti memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya. Oleh sebab itu, peneliti membatasi diri hanya berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah tersebut di atas, maka masalah dalam penelitian di atas dirumuskan:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS)?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung?
3. Apakah kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) lebih tinggi

dibandingkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS).
2. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung.
3. Untuk mengetahui apakah kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) lebih tinggi dibandingkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman bagi peneliti ketika menjadi seorang pendidik dengan lebih memperhatikan kemampuan berpikir siswa.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan semangat dalam kegiatan proses belajar karena siswa diarahkan untuk aktif, serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

3. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan model pembelajaran alternatif dalam proses pembelajaran matematika dan sebagai masukan model pembelajaran yang tepat dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk dijadikan penelitian yang relevan.