

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam kehidupan. Matematika dapat diterapkan untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Selain sangat berguna untuk pendidikan matematika juga sangat berguna untuk kegiatan-kegiatan yang lain, misalnya pada kegiatan ekonomi, bisnis dan kesehatan. Banyak dari cabang-cabang ilmu matematika yang dapat dikembangkan menjadi dasar-dasar ilmu yang lain sehingga kita tidak bisa mengabaikan pentingnya untuk belajar matematika.

Namun, selama ini siswa menganggap bahwa matematika tidak lebih dari sekedar menghitung dan bermain rumus dengan angka. Karena anggapan seperti itulah banyak siswa yang berfikir bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit. Banyaknya rumus membuat mereka enggan untuk belajar matematika. Anggapan tersebut mengindikasikan bahwa siswa kurang memahami akan manfaat matematika dalam kehidupan.

Matematika selain bermanfaat dalam kehidupan, dengan belajar matematika akan melatih kemampuan berfikir kita, salah satunya adalah kemampuan berfikir kreatif. Nurul dkk (2015 : 159) mengatakan bahwa matematika memegang peranan penting dalam suatu proses pembelajaran karena seseorang akan dilatih untuk berpikir kritis, kreatif, logis, analisis dan sistematis. Kemampuan berfikir kreatif merupakan salah satu faktor penting yang dari tujuan pembelajaran karena memberikan pengetahuan kepada siswa akan banyak menolongnya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dalam pembelajaran sebaiknya dapat mengembangkan sikap dan kemampuan peserta siswa dapat membantu untuk menghadapi persoalan-persoalan dimasa mendatang secara kreatif (Siswono dan Novitasari :2007).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kreatif berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan. Gilferd dan Torrance mengatakan terdapat empat karakteristik berfikir kreatif, yaitu berpikir luwes (*flexibility*) yaitu mempunyai banyak ide/gagasan dalam berbagai kategori, berpikir orisinal (*originality*) yaitu mempunyai ide/gagasan yang beragam, berpikir lancar (*fluency*) mempunyai ide/ gagasan untuk menyelesaikan persoalan, berpikir terperinci (*elaboration*) mampu mengembangkan ide/gagasan untuk menyelesaikan masalah secara rinci. Pada proses berfikir kreatif diharapkan siswa dapat memberikan respon terhadap masalah yang diberikan dengan baik.

Dalam penelitian ini, untuk mengukur kemampuan berfikir kreatif penulis menggunakan soal pemecahan masalah. Adapun soal pemecahan masalah yang digunakan pada penelitian ini adalah tiga soal non rutin. Soal masalah non rutin merupakan soal yang pada prosedur penyelesaiannya memerlukan perencanaan yang sesuai sedangkan.

Berdasarkan pada uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian “**Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu bagaimana kemampuan berfikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui kemampuan berfikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Bagi guru

1.4.1.1 Dapat menambah wawasan mengenai kemampuan berfikir kreatif siswa pada dalam menyelesaikan masalah matematika.

1.4.1.2 Dapat dijadikan tambahan referensi sebagai bentuk refleksi dari permasalahan dari hasil belajar.

1.4.2 Bagi siswa

Dapat meningkatkan dan menambah tingkat berfikir kreatif dalam menyelesaikan masalah matematika.

