

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang sistem abstrak yang terbentuk berdasarkan elemen-elemen abstrak pula dan elemen-elemen tersebut tidak dapat digambarkan dalam alur atau pola yang konkrit (Annurwanda, 2019:17). Pembelajaran matematika merupakan salah satu pembelajaran yang penting dalam upaya mempersiapkan SDM guna bersaing di era global. Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006, pembelajaran matematika memiliki tujuan agar peserta didik mempunyai kemampuan : (1) pemahaman terhadap konsep matematika, menjelaskan kaitan antar tiap konsep dan penerapan algoritma atau konsep secara fleksibel, tepat dan akurat dalam pemecahan masalah, (2) penalaran pada pola dan sifat, memanipulasi matematika dalam menyusun generalisasi, penyusunan bukti, atau penjelasan terkait pertanyaan dan ide matematika, (3) pemecahan masalah terdiri dari pemahaman terhadap masalah, merancang dan menyelesaikan model matematika, serta menafsirkan solusi, (4) penggunaan simbol, diagram, tabel atau lainnya dalam menyampaikan gagasan untuk menjabarkan masalah atau kondisi yang ditemukan, (5) sikap yang menghargai manfaat matematika dalam setiap aspek kehidupan (Permata & Sandri, 2020:12).

Pembelajaran matematika akan terpenuhi tujuannya jika pada proses pembelajaran dilakukannya pengambilan keputusan yang tepat oleh guru dan peserta didik. Menurut Haudi, (2021:1) pengambilan keputusan adalah suatu pendekatan yang sistematis terhadap hakikat alternative yang dihadapi dan mengambil tindakan yang menurut perhitungan merupakan tindakan yang paling tepat. Namun dalam proses pembelajaran kegiatan pengambilan keputusan jarang di terapkan, keterampilan pengambilan keputusan merupakan hal penting yang harus dikuasai siswa. Dengan menguasai keterampilan tersebut, siswa akan menemukan pilihan yang tepat ketika masalah muncul dalam proses belajar.

Masalah yang muncul di dalam proses belajar perlunya suatu pengajuan masalah yang dilakukan oleh siswa. Menurut Iskandar, (2018:2) pengajuan masalah adalah kegiatan yang mengarahkan siswa pada sikap kritis dan kreatif, karena siswa diminta membuat pertanyaan atau soal dari informasi awal yang diberikan. Selain itu pengajuan masalah ini juga memberikan keluasan siswa atau peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan merumuskan masalahnya sendiri dan menyelesaikan masalah yang diajukannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan ibu Nevi Hadriana, S.Pd guru matematika SMP Negeri 10 Sungai Kakap mengatakan proses pembelajaran yang diberikan kepada siswa menggunakan metode pembelajaran ceramah dan pemberian tugas. Pada proses pembelajaran di dapatkan apabila soal yang diberikan berbeda dari contoh yang ada siswa akan kebingungan menyelesaikan soal tersebut, terutama pada materi lingkaran masih banyak siswa yang mempunyai nilai di bawah KKM 40% siswa yang di katakan tuntas. Kesulitan yang dialami oleh sebagian besar siswa adalah karena dalam proses pembelajaran sehari-hari mereka diberikan contoh soal kemudian setelah diberikan contoh, siswa akan diminta untuk mengerjakan soal. Sehingga jika diberikan masalah yang berbeda siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal tersebut, maka dari itu perlunya diberikan pengajuan masalah kepada siswa.

Dalam pengajuan masalah matematika dibutuhkan ide kreatif diantaranya *SCAMPER*. Pengajuan masalah dengan ide kreatif *SCAMPER* yang diberikan berupa informasi cerita lingkaran yang berfungsi untuk menumbuhkan ide kreatif siswa. Menurut Tahir dan Marniatin (2019:44) *SCAMPER* adalah teknik yang dapat digunakan untuk memicu kreativitas dan membantu mengatasi tantangan yang mungkin dihadapi yang berupa daftar tujuan umum dengan ide memacu pertanyaan. *SCAMPER* didasarkan pada pemikiran bahwa segala sesuatu yang baru merupakan modifikasi dari sesuatu yang sudah ada. *SCAMPER* merupakan akronim dari setiap huruf yaitu S = *Subtitute* (Mengganti), C = *Combine* (Menkombinasikan), A = *Adapt* (Mengdaptasi), M = *Magnify* (Memperbesar), P = *Put to Other Uses* (Meletakkan ke Fungsi

Lain), E = *Eliminate* (Menghilangkan atau Mengecilkan), R = *Rearrange/Reverse* (Mengatur ulang).

Berdasarkan kesulitan yang dialami siswa dalam mengerjakan soal perlunya perhatian khusus dalam pembiasaan, peningkatan, dan kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah siswa dapat mengetahui sejauh mana kemampuan pemecahan masalah dimiliki oleh siswa dalam penyelesaian masalah yang dihadapi. Penelitian ini perlu dilakukan pengajuan masalah berdasarkan ide kreatif *SCAMPER*. Pengajuan masalah dikatakan sebagai inti terpenting dalam disiplin matematika dan dalam sifat pemikiran penalaran matematika. Pendekatan pengajuan masalah dapat membantu siswa dalam mengembangkan keyakinan dan kesukaan terhadap matematika, sebab ide-ide matematika siswa dicobakan untuk memahami masalah yang sedang dikerjakan dan dapat meningkatkan performanya dalam pemecahan masalah. Melihat dari permasalahan yang ada dalam pemecahan masalah hal ini bisa terjadi karena siswa tidak bisa mengambil keputusan ketika guru mengajukan masalah. Oleh karena itu perlu guru melihat bagaimana pengambilan keputusan siswa dalam pengajuan masalah berdasarkan ide kreatif *SCAMPER*. Selain itu penelitian ini nantinya akan bermanfaat untuk dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan kemampuan siswa mengambil keputusan dalam mengajukan masalah berdasarkan ide kreatif *SCAMPER*.

Pada penelitian sebelumnya Irwansyah Iskandar, (2018:3) meneliti tentang proses berpikir kreatif dalam pengajuan masalah ditinjau dari kemampuan awal. Pada proses pembelajaran kemampuan awal dari masing-masing peserta didik berbeda-beda, ada yang mempunyai kemampuan awal yang tinggi, sedang, dan rendah. Pada penelitian yang di lakukan tersebut tidak di kaitkan menggunakan ide kreatif seperti apa sehingga pengajuan masalah yang di lakukan siswa tidak mampu memunculkan indikator berpikir kreatif dalam membuat soal/masalah.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa ide kreatif *SCAMPER* adalah satu alternatif yang dianggap paling tepat dari beberapa alternatif yang ada dalam pengambilan keputusan siswa membuat pengajuan

masalah pada materi lingkaran ditinjau dari ide kreatif *SCAMPER*, sangat jelas bahwa pengajuan masalah sangat mempengaruhi kegiatan proses pembelajaran. Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “pengambilan keputusan siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Sungai Kakap dalam membuat pengajuan masalah pada materi lingkaran ditinjau dari ide kreatif *SCAMPER*”.

B. Fokus dan Sub Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, fokus penelitian ini adalah “pengambilan keputusan siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Sungai Kakap dalam membuat pengajuan masalah pada materi lingkaran ditinjau dari ide kreatif *SCAMPER*”. Dari fokus ini di bagi menjadi tiga sub fokus penelitian yaitu:

1. Bagaimana pengambilan keputusan siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Sungai Kakap berkemampuan tinggi dalam membuat pengajuan masalah pada materi lingkaran ditinjau dari ide kreatif *SCAMPER*?
2. Bagaimana pengambilan keputusan siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Sungai Kakap berkemampuan sedang dalam membuat pengajuan masalah pada materi lingkaran ditinjau dari ide kreatif *SCAMPER*?
3. Bagaimana pengambilan keputusan siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Sungai Kakap berkemampuan rendah dalam membuat pengajuan masalah pada materi lingkaran ditinjau dari ide kreatif *SCAMPER*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis keputusan siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Sungai Kakap dalam membuat pengajuan masalah pada materi lingkaran ditinjau dari ide kreatif *SCAMPER*. Sedangkan secara khusus adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Mengetahui pengambilan keputusan siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Sungai Kakap berkemampuan tinggi dalam membuat pengajuan masalah pada materi lingkaran ditinjau dari ide kreatif *SCAMPER*.

2. Mengetahui pengambilan keputusan siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Sungai Kakap berkemampuan sedang dalam membuat pengajuan masalah pada materi lingkaran ditinjau dari ide kreatif *SCAMPER*.
3. Mengetahui pengambilan keputusan siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Sungai Kakap berkemampuan rendah dalam membuat pengajuan masalah pada materi lingkaran ditinjau dari ide kreatif *SCAMPER*.

D. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat yang dapat diambil dan digunakan sebagai referensi. Adapun yang dimaksud ialah manfaat teoritis dan manfaat praktis yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Serta Sebagai referensi bagi lembaga IKIP-PGRI dan semua mahasiswa sebagai calon pendidik sehingga menjadi informasi penting bagi perkembangan pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi bagi siswa tentang pengambilan keputusan dalam membuat pengajuan masalah pada soal lingkaran, sehingga dapat dijadikan sebagai bekal mereka dalam pengajuan masalah yang ada pada soal-soal matematika.

b. Bagi guru

Hasil penelitian diharapkan dapat memberi masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan dalam pembelajaran agar guru selalu memperhatikan perkembangan, kemampuan dan kesulitan yang dialami oleh siswanya sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

c. Bagi peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dalam melakukan penelitian.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian meliputi variabel dan definisi istilah, sebagai berikut:

1. Variabel Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk menentukan jawaban dari masalah yang telah dirumuskan agar tercapainya tujuan penelitian. Sebelum variabel penelitian di uraian, terlebih dahulu akan diuraikan pengertian variabel dalam suatu penelitian.

Sugiyono, (2017:39), menyatakan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel tidak pernah lepas dari suatu penelitian, maka penulis dalam penelitian ini menggunakan variabel tunggal yaitu hanya digunakan satu variabel.

Berdasarkan pengertian tersebut maka variabel dalam penelitian ini adalah “Pengambilan keputusan dalam membuat pengajuan masalah pada materi lingkaran ditinjau dari ide kreatif *SCAMPER*”.

2. Definisi Istilah

Perbedaan penafsiran terhadap sesuatu kata atau istilah dapat menyebabkan terjadinya perbedaan persepsi dalam memahami makna dari kata atau istilah yang digunakan. Untuk menghindari perbedaan persepsi dalam memahami makna dari kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dibuat definisi istilah dari variabel-variabel dalam penelitian ini. Adapun definisi istilah adalah:

a. Pengambilan Keputusan

Pengambilan keputusan dalam penelitian ini adalah suatu pemilihan alternatif terbaik dari beberapa alternatif secara sistematis untuk digunakan sebagai suatu cara pemecahan masalah dan bagaimana siswa memilih ide kreatif *SCAMPER* apa yang akan di gunakan dalam pengajuan masalah. Dalam memperoleh informasi pengambilan

keputusan dapat dikategorikan menjadi representasi, empiris, informasi, dan eksplorasi.

b. Pengajuan Masalah Matematika

Pengajuan masalah dalam penelitian ini adalah perumusan masalah yang berkaitan dengan syarat-syarat soal yang telah dipecahkan atau alternatif soal yang masih relevan dan kemampuan pembentukan soal dengan pikiran positif. Pengajuan masalah merupakan metode pembelajaran dengan tujuan mengaktifkan siswa agar berfikir dengan cara memancing siswa untuk menemukan masalah berdasarkan topik yang diberikan sehingga menantang dan memotivasi siswa untuk menyelesaikannya.

c. Ide Kreatif *SCAMPER*

Ide kreatif *SCAMPER* dalam penelitian ini adalah suatu ide-ide kreatif yang dapat digunakan untuk memicu kreativitas dan membantu para guru dalam mengatasi setiap tantangan yang mungkin dihadapi dalam setiap melaksanakan pembelajaran siswa. *SCAMPER* singkatan dari *Substitute* artinya mengganti ide atau item yang dihasilkan sebelumnya dengan yang baru; *Combine (menggabungkan)* artinya menempatkan dua atau lebih banyak ide yang dihasilkan sebelumnya bersama-sama untuk menciptakan ide-ide baru bersama; *Adapt* artinya ide yang dihasilkan sebelumnya disesuaikan; *ubah / perbesar / perkecil* cara ide diubah sehingga menjadi direvisi, lebih besar, atau lebih kecil; *Put to Other Uses (menggunakan cara penggunaan lain)* dengan menggunakan barang atau ide untuk melayani tujuan lain; *Eliminate (menghilangkan)* sarana untuk hilangkan item atau objek dan isi celah dengan alternatif-pribumi; dan *Rearrange/Reverse (membalikkan / mengatur ulang)* berarti membalikkan mengurutkan atau mengubah pola dalam sebuah ide.

d. Materi Lingkaran

Materi lingkaran merupakan materi yang ada di kelas VIII semester genap. Dalam penelitian ini materi lingkaran dibatasi pada unsur-unsur

lingkaran, mencari luas, keliling, Menghitung hubungan antara sudut pusat dan sudut keliling.