**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dibutuhkan pendidikan yang berfokus pada pengembangan kemampuan berfikir peserta didik. Sementara itu, pemikiran kritis, kreatif, sistematis, dan logis dapat dikembangkan melalui pendidikan matematika. Hal ini sangat memungkinkan karena matematika memiliki struktur dengan keterkaitan yang kuat dan jelas satu dengan yang lainnya serta berpola pikir yang konsisten (Depdiknas, 2003). Menurut Permen No. 22 Tahun 2006, 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.

Tujuan pembelajaran matematika sekolah yang disebut di atas pada dasarnya ditekankan agar peserta didik memiliki ”kemampuan pemecahan masalah”, “kemampuan penalaran”, dan “kemampuan berkomunikasi”. Pemecahan masalah menjadi sentral dalam pembelajaran matematika. Hal ini dikarenakan pemecahan masalah erat kaitannya dengan kehidupan sehari – hari, dan juga melibatkan proses berpikir yang optimal. Berkenaan dengan hal ini,

Hudojo (2005: 126) menjelaskan bahwa matematika yang disajikan kepada peserta didik berupa masalah akan memberikan motivasi kepada mereka untuk mempelajari pelajaran tersebut. Peserta didik akan merasa puas bila dapat memecahkan masalah yang dihadapkan kepadanya.

Pemecahan masalah juga merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting karena dalam proses pembelajaran maupun penyelesaian, peserta didik dimungkinkan memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah yang bersifat tidak rutin. Tak hanya itu, Hudojo (2005 : 128) mengungkapkan beberapa alasan pentingnya pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika, yaitu : (1) peserta didik dapat terampil menyeleksi informasi yang relevan, kemudian menganalisisnya dan akhirnya meneliti kembali hasilnya, (2) keputusan intelektual akan timbul dari dalam merupakan hadiah instrinsik bagi peserta didik, (3) potensi intelektual peserta didik meningkat, dan (4) peserta didik belajar bagaimana melakukan penemuan dengan melalui proses berpikir.

Dalam memecahkan masalah matematika, peserta didik melakukan proses berpikir sehingga dapat sampai pada jawaban dari permasalahan tersebut. Hudojo (Masfingatin, 2012: 2) menyatakan bahwa dengan pemecahan masalah peserta didik akan berlatih memproses data atau informasi. Pemrosesan data atau informasi inilah yang disebut berpikir. Sementara itu, Yulaelawati (Muhtarom, 2012) mengatakan bahwa salah satu peran guru dalam pembelajaran matematika adalah membantu peserta didik mengungkapkan bagaimana proses yang berjalan dalam pikirannya ketika memecahkan masalah, misalnya dengan cara meminta peserta didik menceritakan langkah yang ada dalam pikirannya. Hal ini diperlukan untuk mengetahui kesalahan berpikir yang terjadi dan merapikan jaringan pengetahuan peserta didik.

Proses berpikir adalah aktivitas yang terjadi dalam otak manusia. Informasi – informasi dan data yang masuk diolah di dalamnya, sehingga apa yang sudah ada di dalam perlu penyesuaian, bahkan perubahan. Selain itu, dalam aspek pemecahan masalah matematika diperlukan pemikiran – pemikiran kreatif dalam membuat (merumuskan), menafsirkan dan menyelesaikan model atau perencanaan pemecahan masalah. Namun, fokus dan perhatian untuk peningkatan berpikir kreatif dalam matematika sangat jarang dikembangkan. Padahal berpikir kreatif sangat diperlukan peserta didik dalam memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, dan kompetitif.

Kreativitas sering kali dikatakan sebagai keterampilan yang berasal dari bakat alam, di mana hanya orang berbakat yang bisa menjadi kreatif. Anggapan ini tidak sepenuhnya benar, meskipun terdapat beberapa orang tertentu yang memiliki kemampuan menciptakan ide – ide baru dengan cepat dan beragam. Namun, sebenarnya kemampuan berpikir kreatif pada dasarnya dimiliki semua orang. Hal yang membedakan hanyalah tingkat kreativitas setiap peserta didik (Solso dkk, 2007: 444). Kreativitas juga sering dikaitkan dengan kemampuan seseorang untuk mencari berbagai alternatif baik dalam bentuk pemikiran, pendekatan masalah, ataupun aktivitas.

Berpikir kreatif adalah kegiatan mental seseorang dalam menciptakan ide – ide baru dan orisinal. Berpikir kreatif juga merupakan karakterisitik terpenting manusia. Karena dengan berpikir kreatif manusia dapat mengembangkan potensi dirinya serta dapat memandang suatu masalah dari berbagai perspektif. Dalam berpikir kreatif, seseorang dituntut untuk dapat memperoleh lebih dari satu jawaban terhadap suatu persoalan dan untuk itu maka diperlukan imajinasi.

Proses berpikir kreatif merupakan gambaran rinci dalam mendeskripsikan bagaimana kreativitas terjadi. Dalam proses berpikir kreatif, proses yang terjadi ternyata melalui beberapa tahapan tertentu yang dapat dilihat dari perspektif Teori Wallas. Berdasarkan sejarah psikologi kognitif, Wallas (Ali dkk, 2014: 51) menjelaskan bahwa ada 4 tahapan dalam proses kreatif yaitu :

1. Persiapan. Memformulasikan suatu masalah dan membuat usaha awal untuk memecahkannya.
2. Inkubasi. Masa dimana tidak ada usaha yang dilakukan secara langsung untuk memecahkan masalah dan perhatian dialihkan sejenak pada hal lainnya.
3. Iluminasi. Memperoleh insight (pemahaman yang mendalam) dari masalah tersebut.
4. Verifikasi. Menguji pemahaman yang telah didapat dan membuat solusi.

Pada umumnya peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar juga memecahkan persoalan matematika. Oleh karena masing – masing peserta didik merupakan pribadi yang unik, maka kemampuan peserta didik dalam menghadapi kesulitan tersebut tentunya juga akan berbeda antara satu dengan yang lainnya. Dari sinilah *Adversity Quotient (AQ)* dianggap memiliki peran dalam proses berpikir peserta didik pada pembelajaran matematika.

Menurut Stoltz (Fauziah dkk, 2013: 78) *Adversity Quotient (AQ)* adalah kecerdasan untuk mengatasi kesulitan. Stoltz mengelompokkan orang dalam tiga kategori *AQ*, yaitu : *climber* (*AQ* tinggi), *camper* (*AQ* sedang), dan *quitter* (*AQ* rendah). *Climber* merupakan kelompok orang yang memilih untuk terus bertahan dan berjuang menghadapi berbagai macam hal yang akan terus menerjang, baik itu berupa masalah, tantangan, hambatan, serta hal – hal lain yang terus dapat setiap harinya. *Campers* merupakan kelompok orang yang sudah memiliki kemauan untuk berusaha menghadapi masalah dan tantangan yang ada namun mereka berhenti karena merasa sudah tidak mampu lagi , sedangkan *Quitters* merupakan kelompok orang yang kurang memiliki kemauan untuk menerima tantangan dalam hidupnya. Berdasarkan penelitian Sudarman (Fauziah, 2012: 4) peserta didik yang mempunyai *AQ* tinggi memiliki motivasi dan prestasi belajar tinggi.

Hasil observasi di kelas XI SMA Negeri 1 Makassar yang dilakukan peneliti, cara peserta didik dalam memecahkan masalah matematika berbeda – beda. Sebagian besar peserta didik hanya mau mengerjakan soal seperti yang dicontohkan, dan ada juga peserta didik yang menggunakan caranya sendiri yang mereka pahami. Tak hanya itu, pembelajaran yang dilakukan juga cenderung secara konvensional, dimulai dengan menjelaskan teori, memberikan contoh – contoh soal dan diakhiri dengan latihan soal. Hal ini dilakukan secara klasikal dengan metode ceramah sebagai metode utama. Prosedur semacam ini akan membuat peserta didik memperoleh pengetahuan semata – mata secara prosedural dan sangat sering berpikir konvergen dalam memecahkan masalah sehingga pengembangan kreativitas peserta didik menjadi terhambat.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Proses Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika berdasarkan Tahapan Wallas Ditinjau dari *Adversity Quotient* Siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 1 Makassar*”.*

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diuraikan beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Bagaimana proses berpikir kreatif peserta didik tipe *climber* dalam memecahkan masalah matematika berdasarkan tahapan wallas ?
2. Bagaimana proses berpikir kreatif peserta didik tipe *camper* dalam memecahkan masalah matematika berdasarkan tahapan wallas ?
3. Bagaimana proses berpikir kreatif peserta didik tipe *quitter* dalam memecahkan masalah matematika berdasarkan tahapan wallas ?
4. Apakah ada perbedaan proses berpikir kreatif tipe *climber, camper,* dan *quitter* dalam memecahkan masalah matematika berdasarkan tahapan wallas ?
5. **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Mengetahui proses berpikir kreatif peserta didik tipe *climber* dalam memecahkan masalah matematika berdasarkan tahapan wallas.
2. Mengetahui proses berpikir kreatif peserta didik tipe *camper* dalam memecahkan masalah matematika berdasarkan tahapan wallas.
3. Mengetahui proses berpikir kreatif peserta didik tipe *quitter* dalam memecahkan masalah berdasarkan tahapan wallas.
4. Mengetahui perbedaan proses berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika pada tipe *climber, camper,* dan *quitter* berdasarkan tahapan wallas*.*
5. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut.

1. **Manfaat Teoritis**

Memberikan informasi lebih lanjut terhadap dunia pendidikan khususnya pendidikan matematika yang berhubungan dengan proses berpikir kreatif peserta didik dalam memecahkan masalah matematika berdasarkan tahapan wallas ditinjau dari *Adversity Quotient.*

1. **Manfaat Praktis**
2. Bagi Guru

Memberikan informasi kepada guru matematika tentang proses berpikir kreatif yang dimiliki peserta didik dalam memecahkan masalah matematika berdasarkan tahapan wallas ditinjau dari *Adversity Quotient*. Hal ini juga bertujuan memudahkan guru untuk menyusun model, pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran yang tepat.

1. Bagi Peserta Didik

Memberikan informasi kepada peserta didik tentang sejauh mana proses berpikir kreatif yang dimilikinya dalam memecahkan masalah matematika berdasarkan tahapan wallas yang ditinjau dari tingkat *Adversity Quotient* masing – masing.

1. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pembanding dan referensi bagi penelitian selanjutnya yang relevan.

1. **Batasan Istilah**

Agar tidak menimbulkan penafsiran ganda, maka didefinisikan beberapa istilah seperti berikut ini :

1. Proses berpikir adalah suatu proses menerima, mengolah data, dan menyimpannya dalam ingatan untuk membentuk pengertian, memanggil kembali dari ingatan untuk membentuk pendapat dan pengolahan selanjutnya untuk penarikan kesimpulan.
2. Berpikir kreatif adalah kegiatan mental dalam memperoleh dan menciptakan suatu ide – ide baru. Ide – ide baru di sini adalah ide dalam memecahkan masalah matematika.
3. Proses berpikir kreatif dalam penelitian ini adalah proses berpikir yang melalui tahapan wallas, yaitu persiapan (memahami informasi yang diperoleh dari suatu permasalah, dan mengumpulkan informasi yang relevan untuk memecahkan masalah), inkubasi (istirahat sebentar untuk mengendapkan masalah dan berusaha menacri ide – ide baru yang sesuai), iluminasi (mendapat ilham ditandai dengan diperolehnya ide – ide baru yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan), dan verifikasi (menguji dan menilai gagasan yang diperoleh).
4. Masalah matematika adalah soal – soal matematika yang tidak dapat diselesaikan dengan cara – cara yang rutin tetapi memerlukan penerapan berbagai kemampuan peserta didik.
5. Pemecahan masalah matematika adalah usaha peserta didik secara sadar dalam mencari solusi dari masalah matematika yang dihadapi.
6. *Adversity Quotient* (*AQ*) adalah kecerdasan peserta didik dalam memecahkan masalah. Dalam hal ini aspek – aspek yg terkait yaitu *climber* (*AQ* tinggi) adalah peserta didik yang memiliki nilai berada pada 166 – 200, *camper* (*AQ* sedang) adalah peserta didik yang memiliki nilai berada pada 95 – 134 , dan *quitter* (*AQ* rendah) adalah peserta didik yang memiliki nilai berada pada 0 – 59.