

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas tentang dunia, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta mempersiapkan diri untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Pendidikan tidak hanya berlangsung di lingkungan formal seperti sekolah dan universitas, tetapi juga dapat terjadi dalam berbagai situasi non-formal dan informal. Dengan perannya yang krusial dalam membentuk kualitas sumber daya manusia, pendidikan menjadi salah satu faktor utama dalam kemajuan individu dan masyarakat.

Dalam pendidikan, proses belajar berperan penting dalam pencapaian tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan tersebut, dibutuhkan suatu acuan dalam implementasinya, yaitu kurikulum. Menurut UU No. 20 tahun 2003, kurikulum diartikan sebagai sekumpulan rencana dan aturan yang mencakup tujuan, isi, dan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang spesifik.

Kurikulum adalah suatu sistem terstruktur yang mencakup berbagai mata pelajaran dan prosedur kerja yang dirancang untuk mencapai tujuan nasional serta tujuan institusi. Dalam konteks Indonesia, kurikulum sering mengalami perkembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan yang terus bertransformasi dan mengikuti kemajuan teknologi. Kurikulum memainkan peran krusial dalam dunia pendidikan karena menjadi pedoman utama bagi proses belajar mengajar. Menanggapi perkembangan zaman dan kebutuhan siswa, pemerintah Indonesia meluncurkan Kurikulum Merdeka untuk menciptakan pendidikan yang lebih relevan, fleksibel, dan berpusat pada kebutuhan siswa.

Kurikulum Merdeka bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada sekolah, guru, dan siswa dalam mengoptimalkan pengembangan potensi

mereka. Konsep ini menekankan pentingnya pembelajaran yang menyeluruh, berfokus pada kompetensi, dan berbasis proyek untuk membangun keterampilan. Melalui inisiatif ini, diharapkan para siswa tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, berkolaborasi, dan menyesuaikan diri dengan berbagai tantangan di masa depan.

Beberapa mata pelajaran yang dipelajari di jenjang Pendidikan dasar dan menengah pada kurikulum merdeka adalah , salah satunya mata pelajaran matematika. Matematika adalah salah satu pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis pada siswa. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran matematika diatur agar lebih kontekstual dan relevan, sehingga para siswa tidak hanya memahami konsep matematika dari segi teoritis, tetapi juga dalam penerapannya sehari-hari.

Berdasarkan Kurikulum sekolah (Depdiknas, 2003: 6), mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berikut : (1) melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan kesamaan, perbedaan, konsisten dan inkonsisten; (2) mengembangkan aktifitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinil, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba; (3) mengembangkan kemampuan memecahkan masalah; (4) mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, catatan, grafik, peta, diagram, dalam menjelaskan gagasan. Dengan demikian, dalam pembelajaran matematika di sekolah peserta didik diharapkan memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis yang baik. Setiap manusia pada dasarnya mempunyai potensi untuk memiliki kemampuan berpikir kreatif. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang harus dibina melalui pendidikan. Menurut Nurlaela (2019) Kemampuann berpikir kreatif

menekankan 4 indikator yaitu kelancaran (fluency), Keluwesan (flexibility), keaslian (originality), dan Kerincian (elaboration). Untuk itu perlu mengasah proses berpikir kreatif siswa agar siswa mampu menghasilkan gagasan baru dalam setiap pemecahan masalah matematika. Sarohono et al. (2020) mengungkapkan berpikir kreatif sangat diperlukan dalam pembelajaran. Menurut Sari (2022) mengemukakan bahwa “berpikir kreatif” yaitu berpikir untuk menentukan hubungan-hubungan baru antara berbagai hal, menemukan pemecahan baru dari suatu soal, menemukan sistem baru, menemukan artistik baru, dan sebagainya. Menurut Ritin (2020) menyatakan bahwa berpikir kreatif bukan hanya menghasilkan ide baru, tetapi juga cara multifaset dimana ia dapat dibangun dan dikomunikasikan. Oleh karena itu, dengan berpikir kreatif siswa dapat menemukan dan menentukan hal-hal baru dalam penyelesaian suatu masalah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli, menunjukan bahwa kemampuan matematis siswa masih belum mencapai tingkat optimal. Proses pembelajaran tatap muka masih didominasi oleh pembelajaran konvensional. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam berhitung dan memahami matematika. Peserta didik cenderung bergantung pada langkah-langkah penyelesaian yang diberikan oleh guru dan contoh-contoh yang terdapat dalam buku teks pelajaran. Siswa belum mampu dengan baik mengeksplorasi penggunaan rumus-rumus untuk mengemukakan ide-ide baru dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Hal ini dikarenakan kemampuan berpikir siswa dalam menyelesaikan soal matematika masih sangat kurang, sehingga siswa tidak mampu mengembangkan kreativitas yang dimiliki dalam menyelesaikan soal matematika secara maksimal. Sehingga, membuat guru kewalahan dan menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa menghadapi tantangan dalam memahami konsep matematika secara mendalam dan menghubungkannya dengan situasi nyata, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat membangun pemahaman yang kokoh dan kreatif.

Berdasarkan dari hasil studi pendahuluan, yang telah dilakukan dengan memberi tes kemampuan berpikir kreatif matematis dimana nilai yang diperoleh masih kategori rendah.

Table. 1.1 Rata-Rata Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Kelas	Nilai Rata-rata Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	Kategori
VIII-A	37	Kurang
VIII-B	39	Kurang
VIII-C	38	Kurang

Pada tabel di atas, rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematis siswa Kurang. Kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa juga terlihat Ketika siswa menjawab soal uraian, kebanyakan siswa tidak mampu memahami maksud soal dan siswa juga mengalami kekeliruan dalam mengerjakan soal matematika.

Seperti pada salah satu soal tentang Sistem Persamaan Linear Dua Variabel

1. Dalam sebuah acara, terdapat $6x + 12y$ potong roti yang harus dibagikan kepada 3 kelompok orang secara merata. Sederhanakan jumlah roti yang diperoleh setiap kelompok.

(Tuliskan yang diketahui, ditanyakan serta buat kesimpulan dengan baik).

Handwritten student work for simplifying the expression $\frac{6x + 12y}{3}$:

$$\begin{aligned} \text{Jawaban : (Dik. Dit. Peny) ?} \\ &\frac{6x + 12y}{3} \quad \checkmark \\ &= \frac{6x + 12y}{3} \quad \checkmark \\ &= \frac{6x + 12y}{3} \quad \checkmark \\ &= \frac{6x + 12y}{3} \quad \checkmark \\ &= 2 + 4 \quad \times \\ &= 6 \times y \quad \times \end{aligned}$$

Red handwritten notes and corrections are visible:

- A red '3' is written next to the first fraction.
- A red 'x' is written next to the final result $6 \times y$.
- A red note in parentheses says: "(Belum ada kesimpulan)".

Gambar 1.1 jawaban nomor 1 dari salah satu siswa

Berdasarkan gambar 1.1 siswa tidak mampu dalam membuat hasil kesimpulan dengan benar, terlihat dalam gambar diatas siswa hanya

mampu memahami konsep, tetapi tidak memberikan hasil yang benar atau penyelesaian yang kurang lengkap. Hal ini menandakan siswa tersebut belum memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu *fluency* dimana siswa belum mampu menyelesaikan masalah, memperjelas, menganalisis menginterpretasikan pertanyaan-pertanyaan dan ide-ide, serta kurang mampu menyimpulkan sebuah jawaban.

2. Sebuah petani memiliki dua petak sawah. Luas petak pertama dinyatakan sebagai $4x + 6y$ meter persegi, dan luas petak kedua adalah $2x - 3y$ meter persegi. Tentukan luas total lahan pertanian dalam bentuk sederhana. (Tuliskan yang diketahui, ditanyakan serta buat kesimpulan dengan baik).

Dik : Sebuah petani memiliki 2 petak
 Luas petak pertama $4x + 6y$ meter persegi ✓
 Luas petak kedua adalah $2x - 3y$ meter persegi ✓

Dit : Luas lahan ? 3

Penyelesaian? $(4x + 6y) + (2x - 3y)$
 $= ?$
 $= 6x + 3y$ ✓
 (Belum disimpulkan)

Gambar 1.2 Jawaban nomor 2 dari salah satu siswa

Berdasarkan gambar 1.2 di atas, siswa belum mampu menyelesaikan masalah dengan detail dan benar, seharusnya siswa membuat alternatif penyelesaian di mulai dari diketahui kemudian di tanya serta membuat kesimpulan jawaban. Hal ini menandakan siswa tersebut belum memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu *flexibility* dimana siswa belum mampu memberikan strategi yang jelas dan baik dalam menyelesaikan masalah, belum mampu menghasilkan gagasan, kurang kreatif dikarenakan siswa masih pasif dalam pembelajaran, kurang terbiasa menyelesaikan soal yang melatih munculnya kreatif dalam rangka membuat sebuah kesimpulan.

Didukung dengan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika beliau mengatakan bahwa, banyak siswa yang masih kurang berani untuk menyampaikan pendapat atau gagasan. serta mendiskusikan gagasan orang lain dengan pemikiran mereka sendiri. Selama pembelajaran, siswa cenderung pasif, jarang bertanya, dan enggan mengemukakan

pendapat. Beberapa siswa bahkan tidak memberikan respons ketika guru mengulangi penjelasan. Selain itu, sebagian siswa terlihat sibuk dengan hal-hal lain, seperti mengobrol dengan teman, bermain, dan menunjukkan kurangnya keseriusan dalam belajar. Proses pembelajaran pun lebih banyak berlangsung secara satu arah, dengan guru yang hanya menyampaikan materi tanpa adanya interaksi aktif dari siswa.

Kemudian hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan berpikir kreatif disebabkan oleh kurangnya rasa percaya diri, ketakutan akan kemungkinan memberikan jawaban yang salah, serta kecenderungan untuk pasif dan selalu menunggu jawaban dari guru terlebih dahulu. Selain itu, metode mengajar yang digunakan oleh guru dinilai kurang menarik, sehingga terasa membosankan dan membuat sebagian besar siswa menganggap bahwa belajar matematika itu sangat sulit.

Sejalan dengan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran serta beberapa siswa, wawancara dengan kepala sekolah juga membuktikan bahwa rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa disebabkan oleh daya serap yang rendah, sehingga siswa kesulitan dalam memahami dan memecahkan masalah. Mereka juga jarang mengemukakan gagasan dan cenderung kurang antusias dalam belajar matematika, lebih banyak bermain. Selain itu, keterbatasan waktu dan jumlah pertemuan yang sedikit membuat guru kesulitan dalam mendiskusikan lembar kerja siswa dan memberikan waktu yang cukup untuk tes.

Sehingga dari beberapa permasalahan yang terjadi di atas peneliti bisa mengambil kesimpulan bahwa di UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli ditemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih sangat terbatas. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang tidak mendorong eksplorasi ide-ide baru, serta ketergantungan siswa pada langkah-langkah yang diajarkan oleh guru dan buku teks. Selain itu, faktor kurangnya rasa percaya diri, pasifisme, dan gaya belajar yang bervariasi menghambat perkembangan kreativitas siswa. Untuk itu, diperlukan

pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka dalam matematika.

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang dirancang untuk mendorong siswa menjadi lebih aktif dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Model pembelajaran ini berfungsi sebagai strategi yang diterapkan oleh guru untuk meningkatkan efektivitas proses belajar, sikap belajar siswa, kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, serta hasil pembelajaran yang optimal. Selain sebagai kerangka atau panduan dalam penyampaian materi, model pembelajaran juga berperan sebagai strategi untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, interaktif, dan menyenangkan. Model pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu pendidik mengarahkan proses belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menyelesaikan masalah kemampuan berpikir kreatif yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *self-directed learning* (SDL). Menurut Gibbon dalam Fitriani 2023 Penerapan model *self-directed learning* (SDL) adalah metode pembelajaran dimana peserta didik memegang tanggung jawab utama dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi hasil belajarnya. Model ini bertujuan untuk mendorong kemandirian, inisiatif, dan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hal ini diperkuat oleh Samini et al. (2023) dengan mengungkapkan jika model *self-directed learning* adalah proses di mana peserta didik secara mandiri mengambil keputusan untuk memenuhi kebutuhan belajarnya dengan didorong motivasi internal. Proses ini menuntut keaktifan, inisiatif, dan tanggung jawab individu dalam mencapai kompetensi akademis. Sejalan dengan pendapat diatas, maka Fitriani (2023) menjelaskan model *Self-Directed Learning* (SDL) adalah proses pengembangan pengetahuan,

keterampilan, prestasi, dan potensi individu yang dimulai atas inisiatif pribadi. Proses ini mencakup perencanaan, pelaksanaan, kesadaran akan kebutuhan belajar, penyusunan strategi, serta evaluasi hasil belajar secara mandiri. Pembelajaran mandiri mendorong motivasi belajar siswa dan memicu siswa untuk terus mencari informasi demi meningkatkan kemampuan, terutama dalam hal konektivitas. Dapat disimpulkan bahwa model (SDL) merupakan proses pembelajaran yang berfokus pada inisiatif dan tanggung jawab individu untuk merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi belajar secara mandiri.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran *Self-Directed Learning* (SDL) memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Salah satu penelitian dilakukan oleh Erni (2022), yang membahas pengaruh kemandirian belajar terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa. Hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara kemandirian belajar dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif. Temuan serupa juga diperoleh dari penelitian Athikah (2023), yang mengkaji pengaruh penerapan model *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis, dengan mempertimbangkan peran pembelajaran *Self-Directed Learning* pada siswa SMK. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemandirian peserta didik berperan penting dalam mengembangkan kreativitas matematis mereka.

Sejalan dengan hasil-hasil tersebut, Akhdiyat (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran *Self-Directed Learning* merupakan pendekatan inovatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan SDL, siswa memiliki kendali atas tujuan pembelajaran, sumber belajar, serta proses evaluasi, sehingga mendorong terciptanya kemandirian dan kreativitas dalam mencapai hasil belajar. Karena siswa berperan sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, model ini sangat potensial dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. Oleh karena itu, pembelajaran mandiri dapat dijadikan strategi penting dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran siswa secara menyeluruh.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menggunakan model pembelajaran yang efektif guna mencapai tujuan pengajaran. Hal inilah yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Self-Directed Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian masalah di atas, beberapa permasalahan dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa masih Kurang.
2. Siswa masih menghadapi kesulitan dalam belajar matematika.
3. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.
4. Siswa mengalami kesulitan dalam mengemukakan ide/gagasan baru.
5. Pembelajaran di kelas masih didominasi oleh model konvensional yang hanya berpusat pada siswa.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa masih Kurang.
2. Pembelajaran yang masih menggunakan model konvensional.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Self-directed Learning* (SDL) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam melaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Self-directed Learning* (SDL) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 7 Gunungsitoli.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa kegunaan dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pada perkembangan ilmu Pendidikan, khususnya pada penerapan model-model pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa,

Dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir matematis siswa, serta dapat menjadikan serta lebih aktif dan leluasa dalam menentukan apa yang mau mereka capai.

b. Bagi guru,

Dapat dijadikan bahan referensi bagi guru dengan permasalahan yang cenderung sama tentang alternatif pembelajaran yang dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan matematis siswa.

c. Bagi peneliti,

Penelitian ini dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran matematika, sehingga menambah pengalaman dan juga wawasan peneliti agar dapat mengajar dengan baik dimasa yang akan datang.

d. Bagi sekolah,

manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah dapat dijadikan referensi untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran matematika serta prestasi siswa menjadi meningkat.

1.7 Defenisi operasional

Untuk menghindari timbulnya perbedaan penafsiran, maka mendefinisikan beberapa istilah yaitu:

- a. Pengaruh adalah suatu daya atau kekuatan yang dapat dimunculkan dari sesuatu baik itu orang, benda karakter, keyakinan, dan Tindakan yang dapat mempengaruhi lingkungan sekitarnya.
- b. Model adalah suatu pola atau acuan yang digunakan dalam melakukan sesuatu kegiatan.
- c. Model pembelajaran *self-directed learning* adalah pendekatan pembelajaran dimana siswa secara aktif dan mandiri mengatur seluruh proses belajarnya, mulai dari merencanakan, melaksanakan, hingga mengvaluasi hasil belajar mereka sendiri.
- d. Kemampuan Berpikir kreatif kemampuan seseorang untuk seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru, orisinal, dan bermanfaat dalam menyelesaikan masalah atau menciptakan sesuatu.