

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman saat ini dunia pendidikan dihadapkan pada tuntutan untuk dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Setiap siswa harus diberikan kesempatan menempuh pendidikan dan dibekali wawasan serta ilmu pengetahuan yang bermanfaat. Salah satu konsep dan perlu mendapatkan perhatian serius adalah matematika.

Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta memiliki kemampuan untuk bekerja sama. Karena dengan belajar matematika, kita akan belajar bernalar secara kritis, kreatif dan aktif. Cara berpikir matematika itu sistematis, melalui urutan-urutan yang teratur dan tertentu. Dengan belajar matematika, kita terbiasa untuk memecahkan masalah secara sistematis. Sehingga bila diterapkan dalam kehidupan nyata, kita bisa menyelesaikan setiap masalah dengan lebih mudah. Menurut (Depdiknas, 2006) salah satu tujuan mata pelajaran matematika yang dimuat dalam standart isi mata pelajaran matematika SMP pada Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 adalah agar siswa mampu memecahkan masalah matematika yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMPN 1 Wonoayu program pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 revisi 2016 banyak guru masih kurang memperhatikan kemampuan berpikir kreatif siswa – siswanya, pengembangan kemampuan berpikir kreatif serta memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan siswa adalah penting. Kesadaran ini perlu dijadikan pijakan dalam pengembangan kurikulum. Untuk itu,

para guru perlu berbuat, dan merancang secara serius pembelajaran yang sifatnya kreatif.

Menurut (Stenberg, dalam Afifa, 2007) seseorang yang kreatif adalah seseorang yang dapat berpikir secara sintesis artinya dapat melihat hubungan- hubungan dimana orang lain tidak mampu melihatnya yang mempunyai kemampuan untuk menganalisis ide-idenya sendiri serta mengevaluasi nilai ataupun kualitas karya pribadinya, mampu menterjemahkan teori dan hal-hal yang abstrak ke dalam ide-ide praktis, sehingga individu mampu meyakinkan orang lain mengenai ide-ide yang akan dikerjakannya.

Berpikir kreatif atau kreativitas sendiri masih menjadi isu yang menarik dikalangan peneliti. Mendesain pembelajaran yang dapat memberikan siswa kesempatan yang lebih untuk mengeksplorasi permasalahan yang memberikan banyak solusi dapat meningkatkan kemampuan siswa berpikir kreatif (silver, 1997). Berpikir kreatif dipandang dari sisi proses merupakan respon siswa dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan metode yang sesuai.

Dengan demikian, mengetahui proses berpikir kreatif siswa merupakan hal yang penting dalam belajar matematika terutama dalam menyelesaikan masalah matematika. Peneliti menggunakan soal *open-ended* karena berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Laini Fauziah dan Kartono (Fauziah & Kartono, 2017 hal. 60) mengemukakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah siswa adalah pendekatan *Open-ended*.

Menurut Suherman dkk (2003 : 123) problem yang diformulasikan memiliki multi jawaban yang benar disebut problem tak lengkap atau disebut juga *Open-ended problem* atau soal terbuka. Mengukur berpikir kreatif adalah hal yang perlu dilakukan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan pola berpikirnya sesuai minat dan kemampuan masing- masing yaitu melalui pembelajaran *Open-ended*.

Beberapa peneliti menggunakan tes berpikir kreatif seperti TTCT (*Torrance Test of Creative Thinking*), CAMT (*Creative Ability in Mathematical Test*), Guilford *Alternative Uses Task* dan alat ukur lainnya, sedangkan Getzel dan Jackson menggunakan tugas yang mempunyai banyak jawaban atau banyak cara penyelesaian (Silver, 1997). Becker dan Shimada sebagaimana dikutip oleh Takahashi (2005) mendeskripsikan pembelajaran *open-ended* sebagai pembelajaran yang dimulai dari mempresentasikan masalah *open-ended*, kemudian pembelajaran berlanjut dengan penggunaan banyak jawaban benar dengan tujuan untuk memberikan pengalaman pada siswa dalam menemukan sesuatu yang baru.

Siswa yang dihadapkan dengan *Open-ended problem*, tujuan utamanya bukan untuk mendapatkan jawaban akan tetapi lebih menekankan pada cara bagaimana sampai pada suatu jawaban. Dengan demikian tidak hanya dengan satu pendekatan atau metode dalam mendapatkan jawaban, namun beberapa atau banyak. Sifat “keterbukaan” dari suatu masalah dikatakan hilang apabila hanya ada satu jawaban yang mungkin untuk masalah tersebut. Contoh penerapan masalah *Open-ended* dalam pembelajaran adalah ketika siswa diminta mengembangkan metode, cara atau pendekatan yang berbeda dalam menjawab permasalahan yang diberikan bukan berorientasi pada jawaban hasil akhir.

Pendekatan *Open-ended* memberikan suatu kesempatan kepada siswa untuk menginvestigasi berbagai strategi dan cara yang diyakininya sesuai dengan kemampuan dalam memecahkan masalah suatu permasalahan. Tujuannya tidak lain adalah agar kemampuan matematika siswa dapat berkembang secara maksimal dan pada saat yang sama kegiatan – kegiatan kreatif dari setiap siswa terkomunikasi melalui proses pembelajaran. Inilah yang menjadi pokok pikiran pembelajaran *Open-ended*, yaitu pembelajaran yang membangun kegiatan interaktif antara matematika dan siswa sehingga mengundang siswa untuk menjawab permasalahan melalui berbagai strategi.

Dalam penelitian ini, akan dijabarkan proses berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika *open-ended* yang memiliki banyak pilihan jawaban dan cara penyelesaian. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “analisis kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika melalui soal *open-ended*”

B. Batasan Masalah

Pada hakikatnya penelitian ini memfokuskan Pada kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap pemecahan masalah matematis melalui soal *open-ended*. maka penulis mengambil batasan penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya mengkaji tentang kemampuan berpikir kreatif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
2. Penelitian dilakukan pada siswa siswi SMP Kelas VII-J di SMPN 1 Wonoayu.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka dapat dikembangkan rumusan permasalahan penelitian :

Bagaimana proses berpikir kreatif siswa kelas VII- J di SMPN 1 Wonoayu tahun ajaran 2018-2019 dengan kemampuan matematika tinggi, sedang, dan rendah dalam menyelesaikan masalah matematika melalui soal *open-ended* ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah : untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII- J di SMPN 1 Wonoayu tahun ajaran 2018-2019 dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah dalam menyelesaikan masalah matematika melalui soal *open-ended*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini penulis berharap ada manfaat yang dapat diambil oleh pihak terkait seperti penulis sendiri, orang tua dan bagi para pendidik khususnya guru. Maka bagi penulis sebagai calon guru harus berusaha menumbuh kembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Sedangkan bagi orang tua hendaknya mengetahui dan mengarahkan anaknya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru akan lebih mudah dalam menyampaikan pembelajaran metematika dan dapat lebih jelas menjelaskannya, karena dalam strategi ini guru adalah fasilitator saja sedangkan siswa dituntut untuk aktif. Maka dengan adanya strategi ini dapat meringankan beban guru dalam penyampaian materi pembelajaran matematika.

b. Bagi Siswa

Siswa lebih mudah menerimanya, siswa akan lebih dominan dari pada gurunya sehingga dapat memotivasi siswa untuk terus belajar karena siswalah yang akan menjadi peran utama dalam pembelajaran ini

F. Definisi Istilah

Dalam pembahasan penelitaian ini agar lebih terfokus pada pembahasan yang akan dibahas dan agar tidak terjadi kesalahan persepsi terhadap istilah-istilah dalam penelitian ini maka perlu dikemukakan definisi sebagai berikut :

1. Pemecahan masalah merupakan suatu proses untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam matematika, kemampuan pemecahan masalah harus dimiliki oleh siswa untuk menyelesaikan soal-soal berbasis masalah. Permasalahan *open-ended* adalah sebuah permasalahan yang mempunyai banyak jawaban benar menurut Suherman (2003).

2. Masalah matematika sebagai tantangan bila pemecahannya memerlukan kreativitas, pengertian dan pemikiran yang asli atau imajinasi menurut Sujono (1988).
3. Sawada (1997: 23) mengatakan bahwa dalam pendekatan *Open-ended*, guru memberikan suatu situasi masalah pada siswa yang solusi atau jawaban masalah tersebut dapat diperoleh dengan berbagai cara. Guru kemudian menggunakan perbedaan-perbedaan pendekatan atau cara yang digunakan siswa untuk memberikan pengalaman kepada siswa dalam menemukan atau menyelidiki sesuatu yang baru dengan menggabungkannya pada pengetahuan, keterampilan, dan metode-metode/ cara-cara matematika yang telah dipelajari siswa sebelumnya.
4. Menurut khodijah (2006: 81) berpikir adalah melatih ide ide dengan cara yang tepat dan seksama yang dimulai dengan adanya masalah.
5. Menurut Utami Munandar (1999: 20) menerangkan bahwa kreativitas adalah sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.
6. Berpikir kreatif adalah suatu kemampuan seseorang untuk menciptakan ide atau gagasan baru sehingga membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan dalam hidupnya (Maxwell 2004 : 136).

