

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam era globalisasi saat ini, sumber daya manusia yang berkualitas sangat dibutuhkan sebagai penunjang utama untuk mampu bersaing dan mendapatkan kehidupan yang lebih baik. Berbagai masalah dan tantangan dalam segala aspek kehidupan yang dinamis dan kompetitif terus muncul yang kemudian membutuhkan sumber daya manusia yang terampil dan memiliki kemampuan berpikir kreatif, kritis, sistematis, dan logis untuk menghadapi dan memecahkannya. Salah satu cara untuk menghasilkan sumber daya manusia seperti tersebut di atas adalah melalui pendidikan.

Namun, pada kenyataannya sesuai yang di ungkapkan oleh Japar, 2009 yaitu:

pembelajaran matematika di Indonesia masih didominasi oleh aktivitas latihan-latihan untuk pencapaian kemampuan dasar matematika yang mengakibatkan rendahnya prestasi dan minat belajar matematika siswa. Aktivitas pembelajaran cenderung berupa latihan-latihan yang bersifat prosedural dan rutin. Kurangnya kreativitas berpikir siswa seringkali menjadi penghambat dalam menyelesaikan masalah-masalah matematika yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Tuntutan untuk mengembangkan kompetensi berpikir kreatif di kalangan peserta didik merupakan hal yang sangat penting dalam era globalisasi sekarang ini mengingat tingkat kompleksitas permasalahan dalam segala aspek kehidupan modern semakin tinggi.

Paradigma baru pendidikan lebih menekankan pada peserta didik sebagai manusia yang memiliki potensi untuk belajar dan berkembang. Siswa harus aktif dalam pencarian dan pengembangan pengetahuan. Kebenaran ilmu tidak terbatas

pada apa yang disampaikan oleh guru. Guru harus mengubah perannya dan tidak lagi sebagai pemegang otoritas tertinggi keilmuan tetapi menjadi fasilitator yang membimbing siswa ke arah pembentukan pengetahuan oleh diri mereka sendiri. Melalui paradigma tersebut diharapkan siswa lebih aktif dalam belajar, berdiskusi, berani menyampaikan gagasan dan menerima gagasan dari orang lain, kreatif dalam mencari solusi dari suatu permasalahan yang dihadapi dan memiliki kepercayaan diri yang tinggi.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Poppy (Japar, 2009) yang menyatakan bahwa:

Rendahnya hasil belajar matematika siswa lebih banyak disebabkan karena pendekatan, metode, ataupun strategi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran masih bersifat tradisional dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pola pikirnya sesuai dengan kemampuan masing-masing. Akibatnya kreativitas dan kemampuan berpikir matematika siswa tidak dapat berkembang secara optimal.

Keadaan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa aktivitas kreatif siswa terhambat oleh aktivitas latihan-latihan yang sama persis seperti yang dicontohkan oleh guru. Pembelajaran di kelas di dominasi oleh guru (teacher centre). Siswa hanya sebagai penerima ilmu saja. Siswa tidak diberikan kesempatan untuk mengungkapkan gagasan-gagasan yang mereka punya, bahkan ketika mereka diminta untuk menanyakan hal-hal yang belum mereka mengerti, mereka bingung harus menanyakan apa.

Salah satu pokok bahasan matematika yang masih sulit dipahami siswa SD kelas III adalah menghitung keliling dan luas persegi dan persegi panjang serta menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan

keliling dan luas persegi dan persegi panjang. Mereka kesulitan untuk memahami konsep keliling dan luas.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar, selain sebagai sumber dari ilmu yang lain juga merupakan sarana berpikir logis, analitis dan sistematis. Sebagai mata pelajaran yang berkaitan dengan konsep-konsep yang abstrak, maka dalam penyajian materi pelajaran, matematika harus dapat disajikan lebih menarik dan sesuai dengan kondisi dan keadaan siswa. Hal ini tentu saja dimaksudkan agar dalam proses pembelajaran siswa lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Untuk itu perlu adanya pendekatan khusus yang diterapkan oleh guru. Dalam hal ini pendekatan *Open\_ended* tidak semata-mata bertujuan untuk mencari sebuah jawaban yang benar, tetapi bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mengkonstruksi segala kemungkinan pemecahannya.

Terdapat beberapa pendekatan dalam pembelajaran, Poppy (Japar, 2009) menyatakan bahwa salah satu alternative pendekatan pembelajaran yang lebih berorientasi pada aktivitas serta kreativitas siswa yaitu pendekatan *Open\_ended*. Hal ini didasari oleh Shimada (1997:1) yang menyatakan bahwa:

pendekatan *open\_ended* adalah pendekatan pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan yang memiliki metode atau penyelesaian yang benar lebih dari satu, sehingga dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan/pengalaman menemukan, mengenali dan memecahkan masalah dengan beberapa teknik.

Keleluasaan berpikir melalui pendekatan *Open\_ended* membawa siswa untuk lebih memahami suatu topik dan keterkaitannya dengan topik lainnya, baik

dalam pelajaran matematika maupun dengan mata pelajaran lain serta dalam kehidupan sehari-hari.

## **B. Rumusan dan Batasan Masalah**

1. Bagaimanakah pembelajaran matematika *open-ended* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa?
2. Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran matematika *open-ended*?

Untuk menghindari kekeliruan pemahaman dari tujuan penelitian ini, maka ruang lingkup permasalahan dibatasi pada hal-hal berikut ini.

1. Kreativitas yang diteliti adalah proses kreativitas, yaitu berpikir kreatif yang meliputi fluency, flexibility, originality, dan elaboration.
2. Materi yang menjadi obyek penelitian ini adalah menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang serta penggunaannya dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan gambaran tentang peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pembelajaran matematika open-ended
2. Memberikan gambaran tentang respon siswa terhadap pembelajaran matematika open-ended

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Pembelajaran matematika Open-ended dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SD kelas III dalam menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang serta penggunaannya dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

#### **E. Definisi Konseptual**

1. Berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan merupakan hasil kombinasi dari beberapa data atau informasi yang diperoleh sebelumnya dan terwujud dalam suatu gagasan atau karya nyata.
2. Pendekatan Open\_ended merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan pola pikirnya sesuai dengan minat dan kemampuan masing-masing dengan bekal ilmu pengetahuan, serta mampu mengemukakan ide atau gagasannya dalam memecahkan permasalahan dengan menggunakan matematika melalui banyak alternatif multistrategi penyelesaian namun satu jawaban, atau memiliki multi strategi dan multi jawaban.
3. Sikap adalah ekspresi sederhana seseorang dalam menilai hal-hal tertentu baik positif maupun negatif, misalnya tentang isu, ide seseorang/kelompok sosial, benda, dan lain-lain.