

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok bagi manusia dalam rangka merubah kualitas diri, untuk dapat menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu memperbaiki pembangunan bangsa dan negara, terutama pada zaman era globalisasi sekarang ini masyarakat dan negara dituntut menjadi diri yang bukan hanya cerdas tapi juga kreatif yang penuh inisiatif untuk menciptakan penemuan-penemuan baru, ide-ide baru, dan teknologi baru untuk dapat bersaing dari negara yang sudah maju.

Karena pada dasarnya pemikiran kreatif merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Menurut Treffinger (dalam Supriadi, 1994: 15) mengemukakan bahwa “tidak ada seorang pun manusia yang intelegensinya nol”. Seperti halnya pemikiran kreatif, tidak ada orang yang sama sekali tidak mempunyai pemikiran kreatif. Maka diperlukan sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar siswa kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan, tetapi menciptakan pengetahuan baru, tidak hanya menjadi pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta).

Sebagaimana yang tertuang dalam undang-undang sistem pendidikan nasional no.20 tahun 2003, tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional Indonesia, yaitu :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kualitas suatu pendidikan tentu tak bisa lepas dari peran guru yang bertanggung jawab atas terselenggaranya proses pembelajaran dikelas. Menurut

Munandar (dalam Nashori, 2002:25) “pendidikan formal di Indonesia terutama menekankan pada pemikiran konvergen”. Murid-murid jarang dirangsang untuk melihat suatu masalah dari berbagai macam sudut pandang atau untuk memberikan alternatif-alternatif penyelesaian suatu masalah. Biasanya siswa hanya diajarkan untuk menemukan satu jawaban terhadap suatu masalah tersebut benar atau salah sehingga menjadikan semua siswa berpikiran seragam, pola pikir seperti ini hanya cocok dan efektif untuk menyelesaikan permasalahan sederhana. Pengembangan kemampuan berpikir kreatif yaitu berpikir untuk menemukan ide atau gagasan jawaban penyelesaian terhadap suatu masalah belum menjadi prioritas dalam tujuan pembelajaran. Evaluasi pembelajaran yang diberikan pun belum mampu mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Sehingga hasil evaluasi maupun pembelajaran belum mampu memperlihatkan pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa

Maka berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa diketahui beberapa faktor yang saling berhubungan yang menyebabkan kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Proses pembelajaran dikelas lebih bersifat *teacher centre* dan *transfer knowledge*. Menurut Ausubel (dalam Herman dkk, 2007:42) “membedakan antara belajar menemukan dan belajar menerima, pembelajaran yang terjadi lebih pada belajar menerima, siswa hanya menerima konsep/materi begitu saja dari guru kemudian menghapalkannya”, guru kurang memberi kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi. Sedangkan menghafal merupakan sesuatu yang membingungkan dan sulit untuk di pahami, sehingga tidak sedikit siswa yang merasa kesulitan dalam proses pembelajaran. Selain itu proses “menghafal secara mekanis juga dapat menghambat berpikir kreatif siswa” (Munandar, 2004 : 228).

Dari kondisi tersebut maka pembelajaran yang terjadi kurang bermakna, sehingga siswa kelas V di SDN Cieunteung 2, terjadinya motivasi yang kurang terhadap pembelajaran matematika, banyak siswa merasa tidak senang dalam mengerjakan tugas-tugas dan merasa bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit, menakutkan, dan tidak semua orang dapat mengerjakannya karena karakteristik materi matematika yang bersifat abstrak, logis, sistematis, penuh dengan rumus yang

membingungkan. Akibatnya hasil evaluasi pada mata pelajaran matematika masih belum memuaskan, terutama pada materi mengenai geometri tentang luas bangun datar trapesium, karena dalam belajar geometri inilah siswa dituntut belajar secara logis, sistematis, sistemik dan penuh dengan rumus, serta pembelajaran bersifat *continue* dan memiliki keterhubungan antara satu dan lainnya. Sehingga siswa harus menggabungkan dan menciptakan kembali konsep yang dipahami sebelumnya.

Dalam hal ini, peranan guru sebagai salah satu komponen pembelajaran sangat penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Untuk itu guru harus menentukan kegiatan pembelajaran yang tepat. Menurut Wankat dan Oreovoce (dalam Wena, 2001 : 138) pembelajaran yang dapat meningkatkan pemikiran kreatif siswa dapat dilakukan dengan : “ mendorong siswa untuk kreatif, Mengajari siswa beberapa metode untuk menjadi kreatif. menerima ide-ide kreatif yang dihasilkan siswa. Guru mempunyai dampak yang besar tidak hanya pada prestasi pendidikan anak, tetapi juga pada sikap anak terhadap sekolah dan terhadap belajar.

Dari pendapat diatas, salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa penulis menggunakan pendekatan *open – ended*, yaitu pendekatan yang membantu siswa melakukan penyelesaian masalah secara kreatif sehingga dapat mengundang potensi intelektual dan pengalaman siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan melalui proses menemukan sesuatu yang baru sehingga banyak cara untuk memperoleh penyelesaian dan masalah pun dapat diselesaikan.

Beberapa penelitian tentang pendekatan *open-ended* telah membuktikan bahwa pendekatan *open-ended* memberikan dampak positif terhadap ketercapaian belajar dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Nuryatin (2008: 52) “Kegiatan pembelajaran dengan pendekatan *open –ended* telah terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan serta dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa. Solihat (2010: 59) “ Salah satu manfaat pendekatan *open- ended* ialah menjadikan siswa berpikir kreatif “.

Pendekatan pembelajaran *open-ended* diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan berfikir kreatif siswa guna menyelesaikan masalah yang mereka hadapi dalam geometri pada konsep luas bangun datar trapesium yang akan peneliti uji. Karena pada dasarnya setiap siswa mempunyai potensi, daya tangkap serta kemampuan berpikir kreatif yang berbeda-beda terhadap suatu pembelajaran, disinilah tugas guru sebagai pengelola pembelajaran untuk dapat menyampaikan materi pembelajaran secara bermakna dan menyeluruh, maka perlunya memberi kesempatan siswa untuk berpikir bebas sesuai dengan minat dan kemampuannya. Selain itu penggunaan pendekatan *open-ended* diharapkan dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga memberikan suatu pengalaman pembelajaran pada siswa bahwa matematika tidak lagi dirasakan sebagai pelajaran yang sulit, tetapi sebaliknya, matematika akan menjadi pelajaran yang menyenangkan yang membuat siswa selalu tertarik untuk mempelajarinya.

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa selalu menjadi masalah yang terus dicari solusinya. Berbagai pendekatan dengan berbagai variasi dan rangsangan telah dihasilkan, dengan kelebihan dan kekurangannya. Salah satunya adalah pendekatan *open-ended*. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SDN Cieunteung 2 di kelas V, dengan menetapkan judul: **“Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Luas Bangun Datar Trapesium melalui Pendekatan *Open-ended*”**.

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Pendidikan formal di Indonesia lebih menekankan pada pemikiran konvergen.
- b. Pembelajaran lebih bersifat *teacher centre* dan *transfer knowledge*, guru hanya menyampaikan konsep/materi saja tanpa memberi kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi.
- c. Menghapal secara mekanis menjadi proses dalam pembelajaran yang dapat menghambat berpikir kreatif siswa.
- d. Kurangnya perhatian guru terhadap keberagaman siswa.
- e. Persepsi siswa yang merasa tidak senang dalam mengerjakan tugas-tugas dan
- f. Merasa bahwa matematika merupakan salah satu pelajaran yang sulit, menakutkan, dan tidak semua orang dapat mengerjakannya karena karakteristik materi matematika yang bersifat abstrak, logis, sistematis, penuh dengan rumus yang membingungkan.

2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Cieunteung 2 terhadap konsep luas bangun datar trapesium?
2. Bagaimana proses pembelajaran pendekatan *open-ended* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran konsep luas bangun datar trapesium dikelas V SDN Cieunteung 2 ?
3. Apakah terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap konsep luas bangun datar trapesium melalui pendekatan *open-ended* ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian yang hendak dilakukan terhadap permasalahan tersebut diatas adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Cieunteung 2 pada konsep luas bangun datar trapesium.
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran konsep luas bangun datar trapesium melalui pendekatan *open-ended* dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Cieunteung 2.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada konsep luas bangun datar trapesium setelah pembelajaran melalui pendekatan *open-ended* di kelas V SDN Cieunteung 2.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dengan permasalahan dalam penelitian ini, secara umum manfaat hasil kegiatan penelitian adalah untuk perbaikan dan peningkatan pembelajaran, khususnya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika melalui pendekatan *open-ended*.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis kegiatan penelitian adalah menambah wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran melalui pendekatan *open-ended* untuk peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada materi konsep luas bangun datar trapesium.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, sebagai sumber informasi tentang penggunaan pendekatan *open-ended* dalam pembelajaran matematika.
- b. Bagi sekolah, menjadi sebuah manivestasi yang baik bagi peningkatan mutu sumber daya manusia dalam rangka perbaikan dan peningkatan mutu pendidikan.

- c. Bagi pembaca khususnya mahasiswa, diharapkan menjadi bahan kajian yang menarik untuk kemudian diteliti lebih lanjut dan lebih mendalam pada masa yang akan datang.
- d. Bagi Penulis, menjadi ilmu dan pengalaman yang berharga dalam permasalahan pendidikan ke depan.

E. Struktur Organisasi Skripsi

1. BAB I PENDAHULUAN

- a. Latar Belakang
- b. Identifikasi Masalah Penelitian
- c. Rumusan Masalah Penelitian
- d. Tujuan Penelitian
- e. Manfaat Penelitian
- f. Struktur Organisasi Skripsi

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

- a. Kajian Pustaka
 - 1. Geometri
 - 2. Pembelajaran Konsep Bangun Datar Trapesium
 - 3. Kemampuan Berpikir Kreatif
 - 4. Pendekatan *Open-ended* dalam Pembelajaran Matematika
- b. Kerangka Pemikiran
- c. Hipotesis Penelitian

3. BAB III METODE PENELITIAN

- a. Metode dan Desain Penelitian
- b. Populasi dan Sampel Penelitian
- c. Definisi Operasional Variabel Penelitian
- d. Instrumen Penelitian
- e. Proses Pengembangan Instrumen

f. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

g. Prosedur Penelitian

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

a. Hasil Penelitian

b. Pembahasan Penelitian

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

b. Saran