

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mengambil peran penting dalam pengembangan manusia agar kelak menjadi sumber daya manusia yang berkualitas, hidup mandiri dan dapat mengantarkan bangsa Indonesia sebagai bangsa yang terkemuka, sejajar dengan Negara Negara berkembang lainnya. Pendidikan adalah pondasi atau tonggak berdirinya sebuah Negara yang kokoh dan tangguh. Dengan pendidikan kita dapat bersaing dengan Negara tetangga lainnya yang lebih maju.

Dalam pembangunan nasional, pendidikan diartikan sebagai upaya meningkatkan harkat dan martabat manusia serta di tuntut untuk menghasilkan manusia dengan kualitas yang lebih tinggi. Kualitas pendidikan harus dipenuhi melalui peningkatan kesejahteraan pendidik dan tenaga kependidikan lainnya. pembaharuan kurikulum yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. tanpa mengesampingkan nilai-nilai luhur dan sopan santun serta sarana dan prasarana yang memadai. Karena, pendidikan di lakukan sedini mungkin dan berlangsung seumur hidup, menjadi tanggung jawab keluarga, masyarakat, sekolah dan pemerintah.

Tidak sedikit riset dan pengkajian dalam pembelajaran matematika berkonsentrasi dan berupaya menanamkan pemahaman konsep, namun sudah di yakini bahwa penanaman konsep tidak segampang membalikan telapak tangan.

Realitas menunjukkan rendahnya kualitas pembelajaran matematika disekolah jika dibandingkan dengan pembelajaran lainnya.

Rendahnya kualitas pembelajaran matematika di Indonesia salah satunya disebabkan oleh rendahnya kualitas pembelajaran guru terhadap penanaman konsep di sekolah, rendahnya kualitas disebabkan oleh bermacam-macam faktor misalnya kurang tepatnya pendekatan yang dilakukan oleh guru terhadap pembelajaran matematika sehingga kurang efektifnya pembelajaran matematika didalam kelas.

Upaya pengembangan berlandaskan dari pengertian tersebut bahwa belajar mengajar merupakan upaya dalam memberikan bimbingan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar, dari pengertian diatas terungkap bahwa belajar mengajar bukan hanya semata-mata berorientasi pada hasil, melainkan berorientasi pada proses pencapaian sebuah hasil, kualitas proses pembelajaran akan memberikan dampak dalam menentukan hasil belajar peserta didik yang akan dicapai.

Pembelajaran matematika memiliki fungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan logis, pembelajaran matematika mempunyai peran yang penting untuk perkembangan berpikir kreatif dalam membentuk diri setiap individu peserta didik agar menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, pendidik disekolah harus mampu mengaitkan pembelajaran matematika dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga peserta didik mampu mengerti fungsi-fungsi dari pembelajaran matematika.

Memperhatikan trend matematika yang berkembang didunia dewasa ini, Shadiq 1999 (dalam Hafsiahnor 2008 : 2) mengklasifikasikan sebagai berikut:

1. Beralihnya pendidikan matematika dari bentuk formal ke penerapan, proses (*activities*), dan pemecahan masalah nyata. Dengan kata lain dari deduktif ke induktif.
2. Beralihnya *assesment* (penilaian) ke bentuk penilaian autentik seperti portofolio, proyek, interview, laporan peserta didik, jurnal, penilaian mandiri peserta didik.
3. Pemaduan matematika dan disiplin ilmu lain (dari *single discipline* ke *interdisciplinary*).
4. Peralihan dari belajar perorangan (yang bersifat kompetitif) ke belajar bersama (*cooperative learning*).
5. Peralihan dari belajar menghafal (*rote learning*) ke belajar pemahaman (*mastered learning*) dan belajar pemecahan masalah (*problem solving*).
6. Peralihan dari dasar positivist (*behaviorist*) ke konstruktivisme, atau dari *subject entred* ke *cleaner centred* (terbentuk/terkonstruksinya pengetahuan).
7. Peralihan dari teori pemindahan pengetahuan (transfer of knowlegde) ke bentuk interaktif, investigasi, eksploratif, kegiatan terbuka, ketrampilan proses, modeling dan pemecahan masalah.

Trend matematika yang sedang berkembang saat ini sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika di sekolah menurut Depdiknas (2003) yaitu (1) melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan,

(2) mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba, (3) mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, dan (4) mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi dan mengkomunikasikan gagasan. Dengan demikian, matematika sebagai bagian dari kurikulum pendidikan dasar, memainkan peranan yang sangat strategis dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia di Indonesia.

Kreativitas secara umum diartikan oleh Torrance (1969) sebagai proses dalam memahami sebuah masalah, mencari solusi-solusi yang mungkin, menarik hipotesis, menguji dan mengevaluasi serta mengkomunikasikan hasilnya kepada orang lain. Kemampuan berpikir kreatif merupakan faktor kognitif dari kreativitas. Faktor kognitif adalah faktor yang berkaitan dengan ciri-ciri *aptitude* (kecerdasan) yaitu ciri-ciri yang meliputi kemampuan berpikir lancar, fleksibel (luwes), orisinal, elaborasi dan kemampuan evaluasi. Menurut Torrance (1969), empat komponen kreativitas yang dapat diakses adalah kelancaran (*fluency*), fleksibilitas, elaborasi dan keaslian (Hafsiahnor 2008 : 5)

Tingkat kreativitas anak-anak Indonesia dibandingkan negara-negara lain berada pada peringkat yang rendah. Informasi ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Hans Jellen dari Universitas Utah, Amerika Serikat dan Klaus Urban dari Universitas Hannover, Jerman. Sampel adalah 50 anak usia 10 tahun di Jakarta dan hasilnya disajikan dalam konferensi internasional tentang anak-anak berbakat di Salt Lake City, Utah, Amerika Serikat, bulan Agustus

1987. Dari 8 negara yang diteliti, kreativitas anak-anak Indonesia adalah yang terendah. Apabila hasil penelitian tersebut benar menggambarkan keadaan yang sesungguhnya mengenai kreativitas anak-anak Indonesia maka salah satu penyebabnya adalah lingkungan yang kurang menunjang anak-anak tersebut untuk mengekspresikan kreativitasnya, khususnya lingkungan keluarga dan sekolah.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif juga berimplikasi pada rendahnya prestasi peserta didik. Menurut Wahyudin (2000: 23), diantara penyebab rendahnya pencapaian peserta didik dalam pelajaran matematika adalah proses pembelajaran matematika yang belum optimal. Dalam proses pembelajaran umumnya guru asyik sendiri menjelaskan apa-apa yang telah dipersiapkannya. Demikian juga peserta didik asyik sendiri menjadi penerima informasi yang baik. Akibatnya peserta didik hanya mencontoh apa yang dikerjakan guru, tanpa makna dan pengertian sehingga dalam menyelesaikan soal, peserta didik beranggapan cukup dikerjakan seperti apa yang dicontohkan. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang memiliki kemampuan menyelesaikan masalah dengan alternatif lain. Masalah bahwa peserta didik kurang memiliki kemampuan mencari alternatif lain dapat disebabkan karena peserta didik kurang memiliki kemampuan fleksibilitas yang merupakan komponen utama kemampuan berpikir kreatif.

Melihat kurangnya perhatian terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam matematika beserta implikasinya maka perlu untuk memberikan perhatian lebih pada kemampuan ini dalam pembelajaran matematika saat ini. Hal tersebut karena kemampuan berpikir kreatif bersama dengan kemampuan berpikir kritis dan

analisis adalah kemampuan yang sangat penting dalam aktifitas pemecahan masalah yang merupakan aktifitas utama dalam matematika.

Salah satu pendekatan dalam pembelajaran matematika yang dapat memberikan keleluasaan peserta didik untuk berpikir secara aktif dan kreatif adalah pendekatan *open-ended*. Pernyataan ini didasari oleh tujuan dari pembelajaran *open-ended* menurut Nohda (2000) ialah untuk membantu mengembangkan kegiatan kreatif dan pola berpikir matematik peserta didik melalui problem solving secara simultan. Dengan kata lain, kegiatan kreatif dan pola berpikir peserta didik harus dikembangkan secara optimal sesuai dengan kemampuan individu peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik diberi kesempatan secara terbuka untuk menginvestigasi dan mengelaborasi berbagai strategi dan cara dalam menyelesaikan permasalahan. Hal ini dimaksudkan agar kemampuan berpikir matematik peserta didik dapat berkembang secara optimal dan pada saat yang sama kegiatan kreatif dari setiap peserta didik dapat terkomunikasikan melalui proses belajar mengajar. Pokok pikiran pembelajaran matematika terbuka adalah pembelajaran yang dibangun melalui kegiatan interaktif antara matematika dan peserta didik akan mengundang peserta didik menggunakan berbagai potensinya untuk menjawab permasalahan dengan banyak cara. Oleh karena itu dapat diperkirakan bahwa pendekatan ini dapat menjadi fasilitator dalam mengembangkan dan merangsang kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk meneliti dalam penelitian tindakan kelas yang di tuangkan dalam judul :

**“Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa
Melalui Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan *Open-Ended*.”**

(Penelitian Tindakan Kelas pada peserta didik kelas V SDN Inpres Lembang Tahun Ajaran 2010/2011)

B. Rumusan Masalah

Dalam suatu penelitian, permasalahan yang diteliti harus dipertegas. Sesuai dengan pendapat Nasution (1988 : 50) bahwa “masalah harus dirumuskan secara jelas, hal ini dapat dicapai bila dirumuskan secara spesifik”. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran matematika melalui pendekatan *open-ended*?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran matematika dengan pendekatan *open-ended*?
3. Bagaimanakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui pembelajaran matematika *open ended*?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Memberikan gambaran perencanaan pembelajaran matematika dengan pendekatan *open ended*.
2. Memberikan gambaran tentang pelaksanaan pembelajaran matematika dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dengan pendekatan *open-ended*.
3. Memberikan gambaran tentang peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang memperoleh pembelajaran dengan pendekatan *open ended*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna sebagai suatu pembelajaran yang berarti bagi guru, peserta didik dan sekolah. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat digunakan sebagai bahan kajian dalam memperbaiki sistem pengajaran di kelas. Khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
2. Bagi peserta didik, diharapkan pembelajaran berbasis pemecahan permasalahan terbuka (*Open-Ended*) dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif yang dimilikinya.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu dasar dan masukan dalam mengembangkan penelitian-penelitian selanjutnya.

E. Penjelasan Istilah

1. Kemampuan berpikir kreatif adalah suatu potensi untuk melakukan sesuatu melalui cara berpikir yang menghasilkan sesuatu yang baru atau yang berbeda yang melibatkan ide yang berbeda yang sama baiknya atau lebih baik dari ide sebelumnya.
2. Pendekatan *Open-Ended* merupakan proses yang mengarahkan agar peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari 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.