

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Alexander (dalam Halim, 2014) kesuksesan hidup seseorang sangat ditentukan oleh kemampuannya secara kreatif menyelesaikan masalah, baik dalam skala besar maupun kecil. Siswono (2018) mengatakan bahwa manusia yang dibekali akal budi, dan karsa menciptakan perubahan-perubahan terhadap pengetahuan yang ada dan mengimplemenasikannya untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Untuk itu diperlukan kemampuan berpikir kreatif dalam menghadapi dan mengatasinya.

Pengembangan berpikir kreatif merupakan salah satu fokus utama dalam dunia pendidikan matematika saat ini. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah nomor 17 Tahun 2010 dalam kurikulum 2013 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan, salah satu kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang harus dimiliki oleh siswa yaitu siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sejenis, akan tetapi pada kenyataannya pengembangan kemampuan berpikir kreatif di sekolah belum optimal.

Dalam proses belajar mengajar di sekolah umumnya guru hanya menyampaikan informasi dan siswa hanya mendengarkan dan menerima apa yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran matematika selama ini lebih menekankan pada ceramah, menggunakan rumus dan mencari satu jawaban yang benar untuk soal-soal yang diberikan. Siswa jarang sekali diberikan permasalahan yang melibatkan proses berpikir kreatif. Akibatnya siswa sering

meniru dan mengulang cara yang sama seperti yang dicontohkan oleh guru bahkan tidak sedikit siswa yang menghafal langkah-langkah penyelesaian masalah matematika tanpa memahaminya. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang memiliki kemampuan menyelesaikan masalah dengan alternatif lain yaitu kemampuan fleksibilitas yang merupakan komponen utama kemampuan berpikir kreatif.

Dari permasalahan di atas, maka perlu penerapan suatu pendekatan serta model pembelajaran yang tepat dan berorientasi pada kompetensi siswa khususnya kemampuan berpikir kreatif. Adapun pendekatan yang dapat menjadi pertimbangan untuk digunakan dalam upaya perbaikan kualitas pembelajaran matematika dalam mendukung kemampuan berpikir kreatif matematis adalah pendekatan *Open-Ended*. Sumarmo (dalam Nasution, 2017) menyatakan bahwa salah satu pendekatan untuk mengembangkan kemampuan kreativitas matematik adalah pendekatan yang diawali dengan penyajian masalah yang *Open-Ended*. Shimada (dalam Soeyono, 2013) mengemukakan bahwa pendekatan *Open-Ended* adalah pendekatan dalam pembelajaran yang dimulai dengan menyajikan suatu permasalahan kepada siswa, di mana permasalahan memiliki metode atau penyelesaian yang benar lebih dari satu.

Berbagai penelitian khususnya pendidikan matematika menunjukkan bahwa pendekatan *Open-Ended* mampu menjadi solusi mengatasi masalah-masalah dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa . Diantaranya berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nasution (2017), Suryadi (2017), dan Suhandri (2013) bahwa pembelajaran dengan

pendekatan *Open-Ended* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa SMP.

Selain dengan memilih pendekatan yang tepat, diperlukan pula sebuah model pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru untuk dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa serta dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengedepankan adanya kelompok-kelompok dalam pelaksanaan pembelajaran yang menyebabkan siswa akan berinteraksi dengan teman lain dalam proses pembelajaran (Uhti, 2011).

Dalam kegiatan pembelajaran kooperatif dengan pendekatan *open-ended* siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang heterogen, pembentukan kelompok ini bertujuan agar siswa dapat saling mengungkapkan pendapat/idenya masing-masing dan mendiskusikan dengan temannya. Hal ini dapat digunakan oleh siswa tersebut untuk mempertimbangkan apakah pendapatnya atau pendapat siswa lainnya benar, dan jika semuanya benar, maka siswa akan mulai memahami bahwa masalah yang mereka bahas tidak harus diselesaikan hanya dengan satu solusi. Hal ini akan memacu siswa-siswa tersebut untuk mulai memikirkan kemungkinan solusi-solusi lainnya sehingga mendorong siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya (Widiastuti dan Putri 2018).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan studi tentang **“Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Melalui Pendekatan *Open-Ended*”**. Dimana dalam pembelajaran dengan pendekatan *open-ended* dapat mendukung kemampuan berpikir kreatif siswa.

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan pendekatan *open-ended* yang mendukung kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP setelah penerapan pendekatan *open-ended*?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan pendekatan *open-ended* yang mendukung kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP.
2. Untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP melalui pendekatan *open-ended*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dengan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah pengalaman dan wawasan bagi peneliti mengenai kemampuan berpikir kreatif serta bagaimana cara meningkatkannya melalui pendekatan *open-ended*, sehingga bisa menjadi bekal sebagai calon guru matematika agar siap melaksanakan tugas dilapangan.
2. Dapat menambah referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif dan pembelajaran dengan pendekatan *open-ended*.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan beberapa istilah atau definisi operasional yaitu:

1. Kemampuan berpikir kreatif

Kemampuan berpikir kreatif dalam matematika adalah kemampuan menyelesaikan masalah matematika dengan lebih dari satu penyelesaian, dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatan, keberagaman jawaban, dan mempunyai ide baru yang bersifat tidak umum.

2. Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang *heterogen* dimana siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Pendekatan *open-ended*

Pendekatan *open-ended* adalah pendekatan dalam pembelajaran yang dimulai dengan pemberian masalah terbuka yang memiliki metode atau penyelesaian yang benar lebih dari satu, yang dapat melatih dan menumbuhkan orisinalitas ide, kreativitas, kognitif tinggi, kritis, komunikasi-interaksi, *sharing*, keterbukaan dan sosialisasi.

4. Pembelajaran Kooperatif Dengan Pendekatan Open-Ended

Pembelajaran kooperatif dengan pendekatan *open-ended* adalah pembelajaran yang dimulai dengan pemberian masalah terbuka (*open-ended*), dan dalam proses pembelajarannya memberikan kesempatan siswa berinteraksi dalam kelompok belajar.

F. Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan atau pelebaran pokok masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tercapainya tujuan penelitian. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah dalam penerapannya menggunakan pembelajaran kooperatif dengan fokus pada pembelajaran matematika.