

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan pengembangan pola berfikir kreatif pada suatu lingkungan belajar yang sengaja diciptakan oleh guru dengan berbagai metode agar program belajar matematika tumbuh dan berkembang secara optimal dan siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Dalam pembelajaran matematika kreativitas siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan sangatlah diperlukan. Hamzah dan Muhlisrarini (2014:47) seperti halnya ilmu yang lain, matematika memiliki aspek teori dan aspek terapan atau praktis dan penggolongannya atas matematika murni, matematika terapan dan matematika sekolah. Umumnya matematika dikenal dengan keabstrakannya disamping sedikit bentuk yang berangkat dari realita lingkungan manusia. Matematika banyak berkembang ketika ia diperlukan dalam dunia teknologi. Oleh karena itu, perlu bagi semua orang untuk mengenal matematika, memahami peran dan manfaat matematika ke depan.

Siswa beranggapan bahwa pelajaran matematika sangat sulit. Hal tersebut juga didukung dengan sangat minimnya kreativitas siswa dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terkait dengan pelajaran matematika. Bahkan sebelum mereka mencoba permasalahan-permasalahan di dalam pelajaran matematika, terkadang mereka sudah beranggapan bahwa mereka pasti akan kesulitan dalam menyelesaikannya, akibatnya mereka menjadi kurang termotivasi

untuk lebih menggali kreativitasnya, yang pada akhirnya berimbas pada rendahnya prestasi belajar mereka. Berdasarkan informasi dari guru di SMP Muhammadiyah 9 Watukebo Jember sekitar 76% nilai semester ganjil siswa kelas VII C tidak tuntas.

Hal lain yang tidak bisa dipungkiri bahwa proses pembelajaran matematika di sekolah kurang diminati siswa. Hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga siswa menjadi pasif mendengarkan penjelasan dari guru serta hanya menjawab apabila ditunjuk guru yang akibatnya siswa tidak semangat dalam mengikuti proses belajar. Berdasarkan hasil observasi awal oleh peneliti bahwa proses belajar mengajar siswa di SMP Muhammadiyah 9 Watukebo Jember belum menekankan pada kemampuan berpikir kreatif siswa. Sehingga siswa beranggapan bahwa pelajaran matematika sangatlah membosankan, akibatnya dalam proses pembelajaran siswa menjadi menjadi pasif bahkan siswa kurang kreatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Kondisi itu tentu saja tidak boleh dibiarkan berlarut-larut. Guru sebagai salah satu komponen pendidikan yang berperan secara langsung dalam membelajarkan siswa, harus dapat mengatasi masalah seperti ini. Berkaitan dengan hal tersebut, maka dibutuhkan pengembangan pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa. Pengembangan pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa tersebut salah satunya pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *open-ended*.

Menurut Suherman (dalam Joko 2011:21) *open-ended* adalah problem yang diformulasikan memiliki multi jawaban yang benar disebut problem tak lengkap. Pendekatan *open-ended* memberikan kesempatan kepada siswa untuk

menginvestigasi berbagai strategi dan cara yang diyakininya sesuai dengan kemampuan mengelaborasi permasalahan. Cara tersebut bertujuan adalah agar kemampuan berpikir matematika siswa dapat berkembang secara maksimal dan pada saat yang sama kegiatan–kegiatan kreatif dari setiap siswa terkomunikasikan melalui proses belajar mengajar.

Dengan problem terbuka atau *open-ended* dapat memberikan keleluasaan pada siswa dalam mengerjakan permasalahan dan meningkatkan kreativitasnya. Menurut Nohda (dalam Mariyam,2013:84) tujuan dari pembelajaran *open-ended* ialah untuk membantu mengembangkan kegiatan kreatif dan pola pikir matematis siswa. Dengan kata lain kegiatan kreatif dan pola pikir matematis siswa harus dikembangkan semaksimal mungkin sesuai dengan kemampuan setiap siswa. Hal yang dapat dilakukan adalah perlunya memberi kesempatan siswa untuk berpikir dengan bebas dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan dalam pelajaran matematika.

Kesulitan dalam mengerjakan permasalahan-permasalahan matematika merupakan hal yang biasa bagi siswa, terutama soal yang diberikan bervariasi, dan menuntut kreativitas individu yang tinggi. Suatu saat siswa dihadapkan pada suatu masalah yang menuntut berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal, tetapi siswa tersebut tidak mampu menyelesaikannya karena hanya berkatat pada satu jalan keluar. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas dalam menyelesaikan soal sangat penting untuk mencari alternatif jawaban dari permasalahan yang muncul. Guru selain memberikan pengetahuan dan pengalaman dengan konsep yang benar, tetapi juga harus dapat memperhatikan sisi kemampuan berpikir kreatif siswa.

Menurut Ngalimun dkk (2013:46) menyimpulkan bahwa kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya, menjadi sesuatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan, dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara berpikir divergen.

Kreativitas belajar matematika siswa adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada dalam belajar matematika. Karena itu, maka perlu adanya peningkatan mutu pendidikan matematika. Kreativitas juga merupakan suatu hal yang kurang diperhatikan pada pelajaran matematika. Selama ini guru hanya mengutamakan kemampuan berhitung siswa sehingga siswa tidak mampu meningkatkan kreativitasnya dalam memecahkan soal matematika. Padahal, di dalam pelajaran matematika kreativitas sangatlah penting. Hal ini di tunjukkan pada saat siswa yang memiliki kreativitas rendah akan kesulitan jika menemukan persoalan yang baru dan dengan penyelesaian yang baru. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa ditunjukkan dengan jawaban yang diberikan oleh siswa terpaku pada jawaban-jawaban yang ada di buku, sehingga siswa hanya menghafalkan jawaban yang ada di buku dan kurang memahami makna jawaban yang disebutkan.

Pada penelitian "**Penerapan Pendekatan Pembelajaran *Open-Ended* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VII A SMP Negeri Satu Pada Materi Segi Empat**" yang di teliti oleh Rizky Ayu Khalistin dan Erry Hidayanto. Hal ini dapat ditunjukkan melalui terjadinya peningkatan nilai rata-rata kelas VII -

A dari 56,74 ke 84,02, peningkatan persentase tujuh indikator pemahaman konsep matematika, dan peningkatan jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu dari nol siswa menjadi dua puluh tiga siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian di SMP Muhammadiyah 9 Watukebo Jember dengan menerapkan pendekatan *open-ended* yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Oleh karena itu, perlu untuk mengkaji suatu penerapan pendekatan *open-ended* melalui penelitian berjudul “**Penerapan Pendekatan *Open-Ended* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa**”.

## **1.2 Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka secara umum permasalahan yang akan diteliti adalah bagaimanakah meningkatkan kreativitas siswa setelah menerapkan pendekatan *open-ended* pada sub pokok bahasan persegi panjang dan persegi di kelas VII SMP Muhammadiyah 9 Watukebo Jember tahun pelajaran 2015/2016?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, adapun tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa setelah menerapkan pendekatan *open-ended* pada sub pokok bahasan persegi panjang dan persegi di kelas VII SMP Muhammadiyah 9 Watukebo Jember tahun pelajaran 2015/2016.

#### 1.4 Definisi Operasional

Dengan memperhatikan judul penelitian, ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan agar tidak terjadi salah penafsiran.

1. **Pendekatan *Open-Ended*** adalah pendekatan pembelajaran yang menyajikan permasalahan dengan pemecahan berbagai cara (*flexibility*) atau solusinya juga beragam (*fluency*), pembelajaran ini juga diformulasikan memiliki banyak jawaban benar serta melatih dan menumbuhkan orisinalitas ide dan kreativitas siswa.
2. **Kreativitas Siswa** adalah kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal tes kreativitas bersifat terbuka yang meliputi 4 indikator, yaitu: kelancaran, keluwesan, keaslian, dan penguraian.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi siswa
  - a. Dapat mengurangi bahkan menghilangkan rasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran, karena guru mencoba hal-hal yang baru yang tidak seperti biasanya.
  - b. Dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa khususnya sub pokok bahasan persegi panjang dan persegi.
  - c. Tujuan akhir adalah kemampuan siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik akan menjadi bidikan akhir dari setiap guru.

2. Bagi guru
  - a. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.
  - b. Mendorong guru memiliki sikap profesional.
  - c. Sebagai alternatif dalam memilih strategi-strategi, penerapan model pembelajaran dikelas.
3. Bagi sekolah, sekolah yang dihuni guru-guru yang profesional serta murid yang kreatif dan berkualitas, maka terbuka kesempatan bagi sekolah yang bersangkutan untuk terus maju dan berkembang.
4. Sebagai bahan masukan bagi peneliti yang lainnya dalam mengkaji masalah yang serupa.
5. Bagi penulis secara pribadi yaitu sebagai sarana perluasan wawasan mengenai pendekatan *open-ended*.

#### **1.6. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian adalah.

1. Dalam penelitian ini dilakukan upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan menerapkan pendekatan *open-ended*.
2. Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 9 Watukebo Jember.
3. Materi yang digunakan adalah sub pokok bahasan persegi panjang dan persegi.