

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam membangun kemajuan negara. Suatu negara dikatakan maju atau tidak, dapat dilihat dari seberapa tinggi kualitas pendidikan yang ada di negara tersebut. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menentukan perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara.

Dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Nuh (2013:79) tujuan pendidikan nasional sebagaimana telah dirumuskan dalam undang-undang No 20 Tahun 2003 adalah 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. Secara singkat, undang-undang tersebut berharap pendidikan dapat membuat siswa menjadi kompeten dalam bidangnya. Dimana kompeten tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang mencakup kompetensi dalam ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Berdasarkan tujuan Pendidikan Nasional tersebut kita ketahui bahwa salah satu hasil output yang diharapkan dari sebuah proses pendidikan ialah agar para siswa menjadi manusia kreatif. Karena tidak dapat dipungkiri, untuk mengantisipasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju, maka perkembangan menuntut lahirnya manusia-manusia yang kreatif dan mempunyai kepedulian terhadap masalah-masalah yang timbul dalam masyarakat.

Pentingnya berfikir kreatif diungkapkan oleh Faciano (2011: 39) bahwa “*Student who are able to think creatively are able to solve problem effectively*” artinya siswa yang mampu berfikir kreatif mampu memecahkan masalah dengan efektif. Agar dapat bersaing dalam dunia kerja. Oleh karena itu, kemampuan berfikir kreatif penting dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Nashori & Mucharam (2002: 24) berfikir kreatif memang penting, namun bangsa Indonesia ternyata masih menghadapi persoalan dalam masalah ini. Khususnya dalam pendidikan bahwa berfikir kreatif bangsa Indonesia masih tergolong rendah. Menurut Bono (2007:35) alasan mengapa kita mengabaikan berpikir kreatif adalah kita meyakini bahwa tidak ada yang bisa kita lakukan terhadap berpikir kreatif. Kita beranggapan bahwa berpikir kreatif adalah bakat yang tidak dimiliki oleh semua orang. Siswa-siswa diasumsikan mempunyai minat, kepentingan, kecakapan, dan kecepatan belajar yang sama. Keadaan yang serba seragam sampai sejauh ini masih mendominasi sistem persekolahan kita.

Jika sistem pendidikan sekolah tersebut masih tetap dilaksanakan tanpa adanya usaha-usaha untuk memperbaiki sistem tersebut, tentu saja tujuan dari pendidikan nasional yang salah satunya untuk menghasilkan manusia yang kreatif

itu tidak akan tercapai. Padahal didalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem pendidikan Nasional Bab III pasal 4 tentang prinsip penyelenggaraan pendidikan telah dijelaskan bahwa “pendidikan diselenggarakan dengan memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran”.

Sekolah sebagai lembaga formal pendidikan sangat berperan penting dalam menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Salah satunya mata pelajaran yang diberikan disekolah adalah matematika. Pentingnya kemampuan berfikir kreatif dalam matematika diungkapkan oleh Lunenburg (2011: 3) bahwa “...in the minds of students thinking creatively, mathematical contents is transformend into mathematic thinking”, artinya dalam berfikir kreatif, isi matematika ditransformasikan menjadi pemikiran matematika. Akan tetapi pada kenyataannya kondisi pembelajaran matematika saat ini masih belum memenuhi harapan yang di inginkan, baik proses maupun hasil pembelajarannya.

Proses belajar matematika masa kini digambarkan dalam hasil penelitian Wahyudin (Satriawati,2007:157) yakni sebagian siswa tampak mengikuti dengan baik setiap penjelasan atau informasi dari gurunya. Akan tetapi para siswa tersebut jarang mengajukan pertanyaan pada guru, sehingga yang terjadi guru asyik sendiri menjelaskan apa-apa yang telah disiapkannya. Dilain pihak siswa juga asyik sendiri mejadi penerima informasi yang baik. Akibatnya dari semua itu, para siswa hanya mencontoh apa-apa yang telah dikerjakkkan guru dan mengingat rumus-rumus atau aturan-aturan matematika dengan tanpa makna dan pengertian. Akhirnya siswa beranggapan bahwa dalam penyelesaian sebuah soal

atau permasalahan matematika cukup dikerjakan seperti apa yang dicontohkan oleh guru atau dapat menggunakan rumus secara langsung, walau sebenarnya mereka tidak mengerti. Sedangkan menurut Kadir (Wahyu,2014:11) padahal proses pembelajaran seperti itu kurang baik terhadap perkembangan berpikir siswa. Karena meskipun selama ini pembelajaran matematika dimaknai sebagai pembelajaran yang permasalahannya hanya dapat diselesaikan dengan satu cara dan hanya mendapatkan satu hasil (*one problem-one solution*) atau dapat dikatakan seragam, tetapi kita sebagai guru harus berusaha mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Karena dalam pandangan psikologi, keadaan yang seragam tersebut akan mengarah kepada perkembangan hanya salah satu sisi berpikir saja, yaitu berpikir konvergen yakni kemampuan untuk menemukan satu jawaban yang paling tepat terhadap suatu permasalahan, berdasarkan informasi atau soal yang diberikan. Bila latihan berpikir konvergen pada seseorang terlalu dominan akan mengurangi kesempatan berkembangnya berpikir kreatif, yaitu kemampuan untuk menemukan berbagai alternatif jawaban yang mungkin terhadap berbagai macam permasalahan berdasarkan informasi yang ada, yang kelak sangat berguna dalam meningkatkan kemampuan seseorang memecahkan masalah dalam kehidupannya.

Berdasarkan pengamatan atau observasi pendahuluan yang peneliti lakukan, di SMP Negeri 1 seyegan dan berdasarkan data dari sekolahan, perangkat pembelajaran masih pada kurikulum KTSP. Walau sudah dikembangkan, tetapi masih ada aspek-aspek yang harus diperbaiki salah satunya adalah penyampaian materi. Dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun guru

matematika masih dengan pembelajaran konvensional. Dilihat dari Rata-rata nilai UTS pembelajaran matematika di kelas VIII di SMP Negeri 1 Seyegan masih dibawah KKM dan kemampuan berfikir kreatif matematis siswa dalam pemecahan masalah masih kurang karena pembelajaran matematika di sekolah sering memberikan penerapan konsep secara instan.

Pembelajaran seperti ini membuat siswa hanya dapat menghafal konsep daripada memahami konsep, hal ini mengakibatkan siswa kurang kreatif dalam mencari penyelesaian dari soal yang diberikan, sehingga berdampak pada tugas yang diberikan oleh guru yang kemudian tidak terselesaikan. Hal ini disebabkan juga karena kurangnya minat siswa dalam pembelajaran matematika yang sering menganggap matematika itu pelajaran yang sulit sehingga siswa kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berfikir kreatifnya.

Tabel 1
Daftar Rata-rata UTS matematika Kelas VIII SMP N 1 Seyegan Semester Ganjil 2016/2017

Kelas	Rata-rata	Keterangan
VIII A	64	Dibawah KKM
VIII B	59	Dibawah KKM
VIII C	69	Dibawah KKM
VIII D	63	Dibawah KKM
VIII E	65	Dibawah KKM
VIII F	65	Dibawah KKM
Rata-rata	64	Dibawah KKM

Sumber: Hasil nilai UTS SMP Negeri 1 Seyegan Kelas VIII

Berdasarkan tabel 1. dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai UTS dari semua kelas VIII masih dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa kemampuan berfikir kreatif matematika masih rendah. Salah satu alternatif yang digunakan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan cara menggunakan pendekatan *Open-Ended* dan model Bermain Peran. Dengan menerapkan strategi pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berfikir kreatif SMP Negeri 1 Seyegan.

Menurut Getlezs & Jackson (Mahmudi, 2010: 4) mengemukakan salah satu cara untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif matematik, yakni dengan soal-soal terbuka atau *open-ended*. Sedangkan menurut Nohda (Suherman, 2003: 124) tujuan dari pendekatan *Open-ended* adalah untuk membantu mengembangkan kegiatan kreatif dan pola pikir matematis. Dengan kata lain, kegiatan kreatif dan pola pikir matematis siswa harus dikembangkan semaksimal mungkin sesuai dengan kemampuan siswa. Hal yang perlu digaris bawahi adalah perlunya memberi kesempatan siswa untuk berfikir sesuai dengan kemampuannya dalam pendekatan *open-ended* siswa dituntut untuk menyelesaikan permasalahan matematika yang memiliki variasi langkah dalam menyelesaikannya bahkan juga memiliki variasi jawaban yang benar.

Menurut Widyatmoko (2015: 946) Model berperan sebagai alat motivasi, karena model berfungsi sebagai perangsang dari luar yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa yaitu model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Model pembelajaran ini memberikan kesempatan setiap anggotanya untuk memperoleh

pengalaman belajar, sehingga memperoleh siswa dalam membangun sendiri pengetahuannya

Menurut Anggani (Hadija,2014:106) bermain peran adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun imajinasi. Model bermain peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Sedangkan menurut Ali(Hadija,2014:106) metode simulasi adalah salah satu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara lisan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Pendekatan *Open-Eded* Dan Model Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan berfikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran masih kurang.
2. Kurangnya pemahaman konsep siswa terhadap materi.
3. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran matematika.
4. Prestasi belajar siswa masih rendah.

C. Batasan Masalah

Permasalahan penelitian ini dibatasi pada pembelajaran matematika melalui Pendekatan *Open-Ended* dan Model Bermain Peran terhadap Berfikir Kreatif siswa SMP. Dalam penelitian ini, peneliti membandingkan pengaruh Pendekatan

Open-ended dengan Model Bermain Peran. Pengaruh ini ditinjau dari kemampuan berfikir kreatif siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Seyegan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah Pendekatan *Open-ended* berpengaruh terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika di Kelas VIII SMP Negeri 1 Seyegan?
2. Apakah Model Bermain Peran berpengaruh terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika di Kelas VIII SMP Negeri 1 Seyegan?
3. Manakah yang lebih berpengaruh antara Pendekatan *Open Ended* dan Model Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan apakah ada pengaruh pendekatan *open-ended* terhadap kemampuan berfikir kreatif Siswa dalam pembelajaran matematika di Kelas VIII SMP Negeri 1 Seyegan.
2. Untuk mendeskripsikan apakah ada pengaruh model bermain peran terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika di Kelas VIII SMP Negeri 1 Seyegan.

3. Untuk mendiskripsikan manakah yang lebih berpengaruh pendekatan *Open Ended* atau model Bermain Peran terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini:

- a. Bagi Siswa

Penerapan pembelajaran matematika dengan pendekatan dengan model bermain peran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa, meningkatkan minat siswa untuk mempelajari matematika sehingga diharapkan dapat menimbulkan motivasi untuk belajar matematika.

- b. Bagi Guru

Guru memperoleh pengalaman dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran matematika dengan pendekatan open ended dengan model bermain peran. Diharapkan nantinya guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran bagi siswanya.

- c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini kiranya dapat dijadikan masukan bagi pihak sekolah dalam rangka memperkaya ilmu pengetahuan, serta dapat menjadi sebuah informasi bagi para pendidik tentang seberapa pengaruh penggunaan pendekatan open ended dengan model bermain peran dalam kegiatan pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan berfikir kreatif.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dapat menambah wawasan peneliti bahwa dengan menggunakan pendekatan open ended dengan model bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berfikir kreatif.