

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang penting dalam kemajuan suatu bangsa. Suatu bangsa dikatakan maju atau tidaknya juga ditentukan dengan kualitas generasi penerusnya. Pendidikan memiliki peran penting untuk menciptakan generasi penerus yang berkualitas. Dengan sistem pendidikan yang berkualitas, maka akan menciptakan generasi yang berkualitas pula.

Sistem pendidikan nasional mempunyai tujuan yang diatur didalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3, 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”

Dari undang-undang tersebut dapat diketahui bahwa salah satu tujuan pendidikan nasional ialah untuk meningkatkan potensi serta kemampuan berpikir kreatif. Berpikir kreatif merupakan salah satu kecakapan hidup yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk menghadapi era globalisasi. Pernyataan ini didukung dengan pendapat Mulyasa (2013:39) bahwa melalui kreatifitas, generasi penerus bangsa dapat berinovasi secara produktif untuk menjawab tantangan masa depan yang semakin kompleks. Mengingat pentingnya kemampuan berpikir kreatif untuk menjawab tantangan masa depan, maka

pendidikan harus mengarahkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Sistem pendidikan yang dijalankan di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang mendorong peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi yang meliputi berpikir logis, kritis, dan kreatif serta dalam kurikulum ini lebih mengutamakan keaktifan dari peserta didik. Kurikulum 2013 diharapkan dapat menghasilkan generasi penerus yang produktif, kreatif, inovatif, serta berkarakter.

Berpikir kreatif sebagai salah satu bagian dari berpikir tingkat tinggi yang harus dikuasi oleh peserta didik dalam kurikulum 2013, kemampuan berfikir kreatif merupakan kemampuan individu untuk mencari cara, strategi, ide atau gagasan baru bagaimana memperoleh penyelesaian terhadap suatu permasalahan yang dihadapi.

Berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga (Johnson dalam Mohammad 2019:76). Kemampuan berpikir adalah salah satu jenis berpikir yang mengarah pada pemerolehan wawasan baru, pendekatan baru, perspektif baru, atau cara baru dalam memahami sesuatu (McGregor dalam Mohammad 2019:87).

Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum 2013 yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah pembelajaran matematika karena berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan dari pembelajaran

matematika. Tujuan pembelajaran matematika adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, serta penemuan dengan mengembangkan kemampuan diverlgen, orisinil, rasa ingin tahu, dan membuat prediksi (Undang-undang No.22 Tahun 2006).

Berpikir kreatif matematik tidak hanya dapat menghasilkan banyak solusi tetapi juga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami konsep matematika. Kemampuan berpikir kreatif matematika dapat dikembangkan dengan memberikan soal-soal yang terbuka atau soal yang memiliki jawaban lebih dari satu yang bernilai benar. Penggunaan soal-soal terbuka (*open ended*) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. (Muhsin, 2013:23).

Menurut Putri, Feriansyah & Ismu (2019) menjelaskan bahwa siswa bisa kurang kreatif disebabkan oleh beberapa hal antara lain siswa masih pasif ketika proses pembelajaran, kemampuan siswa masih kurang dalam menyelesaikan soal berupa masalah atau fenomena alam baru yang mereka temui dengan menggunakan pemikiran kreatif, mereka kurang dilatihkan untuk mengungkapkan gagasan pemecahan masalah dan terlalu terpaku pada penyelesaian dengan rumus.

Menurut Munandar (2017:7) terdapat beberapa kendala dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, salah satunya adalah terletak pada alat ukur yang digunakan. Alat ukur yang dapat digunakan berupa tes. Tes yang digunakan pada umumnya merupakan tes yang hanya memiliki satu jawaban benar saja (konvergen), sedangkan untuk meningkat kemampuan berpikir kreatif dibutuhkan tes dengan lebih dari satu jawaban. Berdasarkan pendapat

tersebut, maka dibutuhkan kreatifitas guru dalam proses pembelajaran, yaitu untuk meningkatkan berpikir kreatif dapat digunakan tes yang bersifat divergen. Dengan pemberian tes yang bersifat divergen, maka akan merangsang siswa untuk berpikir kreatif. Untuk itu kemampuan berpikir kreatif ini perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Rendahnya pemahaman siswa terhadap pelajaran matematika dan berpikir kreatif siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah proses pembelajaran yang masih tradisional, yaitu guru lebih dominan di dalam kelas (*teacher center learning*). Penerapan proses belajar yang masih tradisional ini membuat siswa tidak terlatih untuk berpikir kreatif, karena belum memberdayakan kemampuan berpikir siswa sehingga keterampilan berpikir kreatif siswa rendah (Lestari, 2019)

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas di SDN Kedali Pucuk Lamongan pada hari Senin tanggal 11 Januari 2021 diterangkan bahwa siswa kelas lima pada materi “Bangun Ruang” mata pelajaran matematika, dengan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran lama yaitu berfokus pada satu cara penyelesaian saja, sehingga jawaban yang dihasilkan siswa hanya satu cara penyelesaian tersebut. Hal ini mengakibatkan siswa belum bisa mengembangkan ide-ide dari hasil pemikirannya sendiri, (2) siswa cenderung menunggu jawaban dari temannya saat diberikan pertanyaan, (3) dalam proses pembelajaran, siswa hanya menggunakan buku yang dibeli oleh guru, tidak berupaya menggunakan buku – buku lain yang dapat menunjang pembelajaran, (4) kemandirian anak dalam menyelesaikan soal dan tugas masih tergolong rendah, (5) ketika diberi

suatu pertanyaan masih ada beberapa siswa yang belum memberikan jawaban secara detail, (6) siswa tidak mengerjakan soal saat guru meninggalkan kelas dan tidak memiliki keinginan membaca buku secara mandiri saat guru tidak berada di dalam kelas.

Berdasarkan pemaparan beberapa masalah di atas, maka diperlukan model pembelajaran guna mendukung siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) dapat meningkatkan pola pikir siswa untuk menghadapi dan memecahkan masalah dengan terampil melalui berbagai kegiatan yang merangsang pengembangan kemampuan berpikir siswa secara kreatif dan menyeluruh (Yuliati dan Intan, 2019).

Fitriyantoro dan Budi (2016) menyatakan bahwa model pembelajaran CPS dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendalami masalah sehingga dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah. Selain penggunaan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, perlu adanya pendekatan yang juga akan mendukung proses pembelajaran. Pendekatan *open ended* mempunyai hubungan yang sangat dekat dengan kreativitas (Hidayat & Ratna, 2018). Dikatakan demikian karena dalam pemecahan masalah dengan pendekatan *open ended* memerlukan kemampuan berpikir kreatif.

Masalah dengan pendekatan *open ended* merupakan jenis masalah yang dapat mengakomodasi potensi pemecahan masalah siswa. (Sariningsih & Indri, 2017) mengatakan bahwa pendekatan *open ended* merupakan jenis pendekatan yang menyajikan permasalahan dengan banyak solusi atau strategi

penyelesaian. Dalam pendekatan *open ended* tersebut siswa dibiasakan untuk terampil dalam memecahkan masalah dengan berpikir kreatif.

Secara tidak langsung, pendekatan tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena melalui pendekatan *open ended* ini siswa diberikan beberapa masalah atau soal-soal yang bersifat terbuka yang artinya memberikan tantangan kepada siswa untuk mencari pola penyelesaian masalah, menemukan berbagai solusi dari masalah sehingga siswa leluasa berpikir untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan cara sendiri namun tetap benar.

Siswa SD adalah individu yang berusia mulai dari 7 tahun sampai dengan 13 tahun. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, bahwa pada usia tersebut termasuk pada fase operasional konkrit. Pada fase ini pengetahuan peserta didik tentang konsep matematika yang abstrak harus dimulai dari sesuatu yang bersifat konkret, yaitu hal-hal yang dekat dengan kehidupan peserta didik sampai pada sesuatu hal yang abstrak. Pemberian konsep secara konkret, akan memudahkan peserta didik untuk mengelola konsep matematika. Berdasarkan fase tersebut dalam pembelajaran matematika SD harus dekat dengan kehidupan siswa, artinya dalam memberikan masalah diperoleh dari pengalaman peserta didik dalam lingkungannya sehingga peserta didik dapat menggunakan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian terdahulu mengenai model pembelajaran CPS dengan pendekatan *open ended* yang dilakukan oleh penelitian Widya, Hamdi & Ahmad (2017) menyatakan bahwa model *creative problem solving* (CPS)

dengan pendekatan *open ended* sangat sesuai untuk dipadukan dan dapat mendukung kemampuan berpikir kreatif. Selain itu hasil penelitian Putri et al. (2019) juga menyebutkan bahwa model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) dengan proses pemecahan masalah yang bersifat *open ended* berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah fisika siswa yang memiliki rata-rata kemampuan kreatif kategori rendah dan sedang terangsang dan meningkat.

Berdasarkan latar belakang dan fenomena yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengaruh *Model Creative Problem Solving* dengan Pendekatan *Open Ended* Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematika Siswa”.

B. Rumusan Masalah

Dari beberapa penjelasan dan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut. Apakah Terdapat Pengaruh Model *Creative Problem Solving* dengan Pendekatan *Open Ended* Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematika Siswa.

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah, untuk mengetahui ada atau tidaknya Pengaruh Model *Creative Problem Solving* dengan Pendekatan *Open Ended* Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematika Siswa.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan kemampuan berfikir kreatif matematika siswa, selain itu hasil penelitian ini juga dapat di jadikan sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya dengan topik yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

memberikan pengalaman untuk dapat berfikir dan melakukan penelitian, khususnya dalam mata pelajaran matematika. penelitian ini juga dapat memberikan hal baru terkait Penerapan Model *Creative Problem Solving* dengan Pendekatan *Open Ended* Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif siswa pada mata pelajaran matematika terutama di kelas 5.

b. Bagi Guru

Menambah pengetahuan bagi guru tentang penggunaan model pembelajaran lain yang bisa digunakan di saat pembelajaran matematika untuk melatih kemampuan berfikir kreatif siswa di kelas.

c. Bagi Orang Tua

memberikan masukan bagi orang tua mengenai melatih kemampuan berfikir kreatif siswa, karena berfikir kreatif banyak manfaatnya.

E. Batasan Penelitian

1. Model pembelajaran yang digunakan penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Dengan Pendekatan *Open Ended*.
2. Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* dengan pendekatan *open ended* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V di SDN Kedali Pucuk Lamongan dengan mata pelajaran matematika KD 3.5, 3.6, materi bangun ruang.
4. Indikator kemampuan berpikir kreatif yang digunakan yaitu kelancaran (*fluency*), orisinalitas (*originality*), elaborasi (*elaboration*), dan fleksibel (*flexybility*).

F. Definisi Istilah

1. Model Pembelajaran *Creative Problem Sloving*.

Model pembelajaran *creative problem solving* merupakan kerangka konseptual yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan mendorong siswa untuk mengemukakan pendapatnya tentang pemecahan dari masalah.

2. Pendekatan *Open Ended*.

Open Ended adalah pendekatan dalam pembelajaran yang dimulai dengan menyajikan suatu permasalahan kepada siswa, dimana

permasalahan memiliki metode atau penyelesaian yang benar lebih dari satu.

3. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika.

Berpikir kreatif matematis dapat diartikan sebagai kemampuan menyelesaikan masalah matematika dengan lebih dari satu penyelesaian dan siswa berpikir lancar, luwes, melakukan elaborasi, dan memiliki orisinalitas dalam jawabannya sehingga mampu melatih kemampuan berpikir divergen pada matematika.