

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan pengetahuan mengenai gejala-gejala alam yang digunakan untuk memecahkan masalah yang ada di lingkungan. Pemecahan masalah dalam pembelajaran IPA memerlukan suatu kemampuan disamping sikap dan pengetahuan. Salah satu kemampuan tersebut yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pemecahan masalah. Kawuryan, Woro, & Supartinah (2018) mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah faktor penting dalam mempengaruhi proses pembelajaran, karena dengan adanya kemampuan berpikir kreatif dapat membantu siswa menciptakan ide baru dan menjelajahi area studi lebih dalam.

Kemampuan berpikir kreatif adalah suatu kemampuan yang digunakan untuk menyelesaikan masalah secara tepat dengan berbagai cara yang tidak biasa (Sumartini, 2019). Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi sampai saat ini masih kurang mendapatkan perhatian dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam. Amalia, Duskri & Anizar (2015) mengungkapkan bahwa pada kenyataannya kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah. Putri, Feriansyah & Ismu (2019) menjelaskan siswa dikatakan 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.

Masalah *open ended* mempunyai hubungan yang sangat dekat dengan kreativitas (Hidayat & Ratna, 2018). Dikatakan demikian karena dalam pemecahan masalah *open ended* memerlukan kemampuan berpikir kreatif. Masalah *open ended* merupakan jenis masalah yang dapat mengakomodasi potensi pemecahan masalah siswa. Menurut Sariningsih & Indri (2017) Masalah *open ended* merupakan permasalahan dengan banyak solusi atau strategi penyelesaian. Dalam permasalahan *open ended* tersebut siswa diminta oleh guru untuk mengembangkan pendekatan, metode atau cara yang berbeda dalam menjawab masalah yang diberikan dan tidak berorientasi pada hasil atau jawaban akhir. Tujuan utama dari permasalahan ini yaitu menghadapkan siswa pada problem *open ended* bukan untuk mendapatkan jawaban benar akan tetapi lebih menekankan bagaimana cara siswa untuk sampai pada suatu jawaban.

Salah satu materi pelajaran IPA yang memerlukan kemampuan berpikir kreatif adalah materi getaran, gelombang dan bunyi yang tertulis pada KD 3.11 kelas VIII semester genap. Materi tersebut memiliki permasalahan beragam, dimana menurut Meika & Asep (2017) permasalahan yang beragam yang membutuhkan ide penyelesaian dapat merangsang siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Selain itu, Pambudi (2018) juga menyebutkan bahwa materi getaran, gelombang dan bunyi banyak sekali diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan juga termasuk fenomena yang sangat dekat dengan kehidupan siswa. Ketika siswa dihadapkan dengan permasalahan dalam

kehidupan sehari-hari siswa harus memiliki ide atau jalan keluar untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut maka penelitian tentang kemampuan berpikir kreatif perlu untuk dilakukan agar dapat memperbaiki kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan menggunakan soal berupa pemecahan masalah *open ended* akan menyediakan ruang bagi siswa agar dapat berpikir secara kreatif. Oleh karena itu akan dilakukan penelitian mengenai “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah *Open Ended* pada Materi Getaran, Gelombang, Bunyi”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka identifikasi permasalahan dari penelitian ini yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pemecahan masalah masih rendah.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini difokuskan pada permasalahan berikut :

1. Bagaimana tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah *open ended* pada materi getaran, gelombang dan bunyi?
2. Bagaimana proses berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah *open ended* pada materi getaran, gelombang dan bunyi?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah *open ended* pada materi getaran, gelombang dan bunyi.
2. Mengetahui proses berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah *open ended* pada materi getaran, gelombang dan bunyi.

E. Manfaat Penelitian

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

1. Memberikan informasi mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa SMP dalam memecahkan masalah *open ended*.
2. Sebagai dasar perbaikan pembelajaran materi getaran, gelombang dan bunyi yang akan datang.

F. Batasan Penelitian

Adapun batasan pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah *open ended*.
2. Indikator kemampuan berpikir kreatif yang digunakan yaitu kelancaran (*fluency*), orisinalitas (*originality*), elaborasi (*elaboration*), dan fleksibilitas (*flexibility*).

3. Tahapan proses berpikir kreatif yang digunakan yaitu teori proses berpikir kreatif menurut Wallas yang meliputi persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi.
4. Penelitian ini dilakukan pada KD 3.11 kelas VIII materi getaran, gelombang dan bunyi.
5. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII pada semester genap tahun ajaran 2019-2020 dan bertempat di MTs Ma'arif Puter Jalan Raya Mantup KM.13 Desa Puter Kecamatan Kemabangbahu Kabupaten Lamongan.
6. Pengelompokan tingkat kemampuan berpikir kreatif pada penelitian ini berdasarkan rata-rata dan standar deviasi dari data hasil penelitian.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini antara lain:

1. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan secara personal untuk mencari beberapa cara, strategi, gagasan baru guna mendapatkan penyelesaian suatu permasalahan yang sedang dihadapi (Moma, 2017).
2. Masalah *open ended* adalah suatu permasalahan yang memiliki banyak alternatif solusi atau jawaban benar (Zahroh, Makbul & Sukoriyanto, 2018).