

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan demi masa depan yang cerah. Sans S. Hutabarat (1978: 97) mendefinisikan bahwa pendidikan adalah proses pertumbuhan dan pengembangan yang terjadi pada murid-murid pada waktu mereka melakukannya di dalam keadaan yang menyenangkan atau tidak menyenangkan. Proses pertumbuhan peserta didik bisa dilihat dari pendidikannya. Dimana pendidikan banyak mengajarkan ilmu-ilmu yang bermanfaat dan juga penting, yang terkadang tidak kita jumpai di kehidupan sehari-hari ketika di rumah maupun lingkungan sekitar kita. Hasan Basri (2013: 13) mengatakan bahwa pendidikan lebih tepat diartikan sebagai proses pembinaan dan bimbingan yang dilakukan seseorang secara terus-menerus kepada anak didik untuk mencapai tujuan. Karena sejatinya pendidikan akan berlanjut terus menerus tiada pernah terhenti sepanjang hayat. Pendidikan juga merupakan kata benda yang berarti proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pembelajaran dan latihan (W. J. S. Poerwadarminta (1985: 702)).

Pendidikan dibagi menjadi beberapa bidang, salah satu bidang ilmu yang berguna dan banyak memberikan bantuan dalam mempelajari berbagai disiplin ilmu yang lain yaitu matematika. Matematika juga merupakan salah satu ilmu yang mengandalkan proses berpikir. Dalam pembelajarannya matematika selalu berkaitan dengan kehidupan sehari-hari karena dikenal dengan proses hitungannya. Tak terlepas dari proses hitung menghitung matematika juga dikenal sebagai momok pelajaran yang dianggap susah dan menakutkan. Herman Hudoyo (1979) mengatakan bahwa matematika itu berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur, dan hubungan-hubungan yang diatur menurut urutan yang logis. Matematika juga merupakan ilmu tentang struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat akhirnya ke dalil atau teorema

(Russeffendi, 1991). James dan James (1976) juga mengartikan matematika ialah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep hubungan lainnya yang jumlahnya banyak dan terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

Gauss (dalam Janu Ismadi, 2011: 1) menjelaskan bahwa ratunya ilmu pengetahuan itu adalah matematika. Matematika dapat berdiri sendiri atau tidak bergantung pada pengetahuan lain tetapi sebaliknya banyak ilmu pengetahuan lain itu berkembang atau berasal dari dasar konsep keilmuan matematika. Matematika ini juga merupakan ilmu pengetahuan yang terbentuk dari hasil penalaran akal manusia sehingga salah satu peranan penting pendidikan matematika yaitu mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif.

Salah satu peranan penting pendidikan matematika adalah mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Psikologi Skinnerian (dalam Anna Craft, 2000: 10) menjelaskan artian kreativitas secara sederhana yaitu sebagai ungkapan ide-ide yang sangat awal, 'bukan sesuatu' yang memunculkan (ide). Definisi Elliot (1975) (dalam Anna Craft, 2000: 10) memposisikan kreativitas itu sangat dekat dengan imajinasi. Kreativitas itu berkaitan dengan imajinasi atau manifestasi kecerdikan dalam beberapa pencarian bernilai yang mana itu adalah sebuah 'pencarian' dengan kata lain lebih kepada proses. Untuk itu proses atau pemecahan masalah dan membuat sebuah ide yang dilakukan oleh beberapa orang dapat dianggap sebagai kreatif. Jadi, erat kaitannya imajinasi dengan kreativitas, dan dapat dikatakan bahwa pemecahan masalah (*problem solving*) masuk dalam imajinasi. Dalam upaya untuk melihat kemungkinan-kemungkinan, membuat sebuah ide, menemukan nilai sesuatu dengan beberapa cara dalam sebuah ide, atau memiliki sebuah ide yang baru.

Menurut Noer (2007) pembelajaran matematika SMP di salah satu kota di Bandar Lampung secara umum terbiasa dengan urutan langkah-langkah pembelajaran seperti: (1) diajarkan teori, definisi maupun teorema; (2) diberikan contoh; (3) diberikan latihan soal sebagai penguat. Dengan hal

semacam itu, kemampuan kreatif siswa akan sulit untuk berkembang. Padahal sebagai negara berkembang, Indonesia membutuhkan generasi-generasi yang kreatif yang mampu memberikan dobrakan baru bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan juga teknologi demi kesejahteraan bangsa dan demi berkembangnya negara Indonesia. Dari kenyataan yang ditemukan haruslah ada upaya pendidikan untuk mengembangkan kreativitas anak, demi mencetuskan atau melahirkan generasi muda yang kreatif.

Matematika dalam memecahkan permasalahannya merupakan inti pembelajaran yang mana berasal dari kemampuan dasar dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*) pada anak perlu dikembangkan keterampilan memahami suatu masalah, membuat model matematika, dapat menyesuaikan masalah, dan merencanakan solusi yang tepat. Kemampuan seorang calon pendidik maupun guru haruslah menggunakan fasilitas pendukung dalam pembelajaran yang dapat memunculkan ide kreatif siswa, salah satunya seperti pemberian soal *open ended* kepada siswa. Pada pemberian soal *open ended*, terdapat lebih dari satu jawaban benar atau mengandung berbagai cara untuk memperoleh jawaban yang benar. Dengan memecahkan masalah *open ended* siswa dapat menuangkan idenya secara langsung dan akan membuat siswa mengeluarkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi (Permendiknas, 2006) pada butir kelima yang memperkuat aspek psikologis dalam pembelajaran matematika menyebutkan bahwa pembelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu: memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam pemecahan masalah. Salah satu diantara aspek psikologis tersebut yaitu kecerdasan seseorang dalam menghadapi kesulitan yang biasa dikenal dengan nama *Adversity Quotient* (AQ) (Hidayat, 2017). Stoltz (2000) menjelaskan bahwa *adversity quotient* merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengamati kesulitan

dan mengolah kesulitan tersebut dengan kecerdasan yang dimilikinya, sehingga menjadi sebuah tantangan untuk diselesaikan.

Menurut Supardi (2013) keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran tergantung pada bagaimana cara siswa itu mengatasi segala kesulitan yang ada. Kecerdasan setiap peserta didik juga berbeda-beda. Kecerdasan dalam menghadapi suatu kesulitan juga termasuk salah satu jenis *adversity quotient*.

Berkaitan dengan pembelajaran *open ended*, guru maupun calon pendidik haruslah cerdas dalam menggunakan pendekatan yang memfasilitasi siswa dalam kemampuan memecahkan suatu masalah beranekaragam cara yang benar. Pendekatan *open ended* ini merupakan suatu kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi suatu permasalahan yang ada. Masalah yang diberikan pada pendekatan ini merupakan masalah yang bersifat terbuka atau masalah tidak lengkap atau dapat disebut juga masalah yang tidak rutin (Sari, dkk, 2013).

Berdasarkan hal tersebut maka penulis ingin mengetahui bagaimana tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dan *adversity quotient* siswa SMP melalui pembelajaran *open ended*. Sehingga tujuan dari penulis penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dan *adversity quotient* melalui pembelajaran *open ended*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah: Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dan *adversity quotient* siswa melalui pembelajaran *open ended*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah: Menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa dan *adversity quotient* siswa melalui pembelajaran *open ended*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru kepada pembaca dan juga sumbangan terhadap

pembelajaran matematika, utamanya pada pengembangan sikap berpikir kreatif dan juga *adversity quotient* melalui pembelajaran *open ended*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat memperoleh informasi dan juga dapat mengembangkan sikap berpikir kreatif dan *adversity quotient* melalui pembelajaran *open ended*.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai berpikir kreatif dan *adversity quotient* siswa dan bisa dimanfaatkan guru untuk memperbaiki sekaligus mengevaluasi kegiatan pembelajaran di kelas dengan cara melakukan pembelajaran melalui pembelajaran *open ended*.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sekolah untuk meningkatkan mutu dan kualitas guru dalam proses pembelajaran di kelas.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini menjadi sarana langsung untuk memperoleh pengalaman menganalisis kemampuan berpikir kreatif dan *adversity quotient* siswa melalui pembelajaran *open ended*.