

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan berfikir kreatif matematis merupakan salah satu kemampuan tingkat tinggi yang perlu dikembangkan oleh siswa. Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa ketrampilan yang harus dimiliki oleh siswa MTs/SMP adalah ketrampilan berfikir, kreatif, produktif, kritis, mandiri, dan komunikatif (Kemendikbud, 2016). Ketrampilan berpikir kreatif merupakan bagian ketrampilan yang perlu dikembangkan dalam menghadapi era informasi dan bersaing yang semakin ketat (Nurdin dkk, 2019). Kosasih dan Mulyana (2013) menyatakan bahwa individu yang kreatif mampu memperlihatkan etos kerja yang produktif, inovatif, dan optimis menghadapi berbagai hal. Artinya, kemampuan berpikir kreatif harus dimiliki setiap peserta didik untuk menghadapi masa depan.

Menurut Moma (2016) siswa generasi mendatang harus mempunyai kemampuan berfikir kreatif agar bisa bersaing di waktu sekarang dan di waktu yang akan datang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sekolah kemampuan berfikir kreatif siswa masih rendah dan siswa masih kebingungan dalam menyelesaikan masalah kontekstual. Matematika sampai saat ini menjadi hal yang dicemaskan oleh siswa karena materinya yang dianggap sulit. Padahal, bukan materinya yang sulit

akan tetapi kemampuan berpikir kreatif siswa yang masih rendah. Masalah yang terjadi dalam pembelajaran adalah siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif (Juwita dkk, 2019). Disinilah tugas sebagai pendidik berpengaruh terhadap siswa agar kemampuan berpikir kreatif siswa semakin berkembang dan mengatasi anggapan siswa bahwa matematika sulit. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Meika & Sujana (2017) menjelaskan bahwa berpikir kreatif tidak dapat muncul dengan sendirinya, karena kemampuan berpikir kreatif memerlukan sebuah latihan-latihan sehingga sebagai pendidik harus bisa menggali kemampuan berpikir kreatif siswanya. Untuk mencapai kreatifitas salah satunya dengan pengembangan LKPD

Pengembangan LKPD yang dilakukan oleh seorang pendidik ialah sebagai salah satu sarana untuk meningkatkan pembelajaran dan ketrampilan siswa (Juwita dkk, 2019). Pengembangan LKPD yang melibatkan siswa untuk aktif serta dapat meningkatkan semangat kreativitas siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran masih sangat jarang ditemukan di sekolah-sekolah (Anwar dkk, 2015). LKPD merupakan salah satu bahan ajar yang dapat mendorong kegiatan pembelajaran, tujuannya adalah untuk memudahkan pendidik dalam kegiatan pembelajaran, disamping itu siswa dapat belajar sendiri, serta memahami dan menyelesaikan pekerjaannya sendiri.

Guru matematika mengatakan bahwa segi pendukung dalam kegiatan pembelajaran disekolah masih kurang menarik. sebagian besar

sekolah hanya menggunakan sarana pembelajaran tertulis seperti buku paket dan LKS yang dibuat oleh perusahaan dan dikonsumsi secara umum oleh sekolah belum tentu sesuai dengan kondisi peserta didik. Bahasa yang digunakan baku, soal dan latihan yang monoton sehingga belum maksimal untuk mengembangkan ketrampilan siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, LKPD yang dibuat pendidik harus inovatif dan kreatif dengan melihat keadaan atau kondisi peserta didik yang diampu akan jauh lebih tepat. LKPD yang dikembangkan secara mandiri oleh seorang pendidik dengan menggunakan bahasa sendiri, berisi materi-materi yang sesuai kompetensi-kompetensi yang harus dikuasai peserta didik serta soal dan latihan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka. LKPD berbasis *Open-Ended problem* yang dibuat dan disusun melihat faktor yang dibutuhkan saat ini dan dapat mengembangkan kreatifitas siswa, serta disusun secara menarik sehingga diharapkan dapat membuat proses pembelajaran dilaksanakan lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Pengembangan LKPD berbasis *open-ended problem* dengan harapan dapat memudahkan peserta didik untuk mengembangkan ketrampilan berpikir mereka. Diharapkan pendekatan *open-ended problem* peserta didik akan lebih aktif, kreatif dan inovatif. Penyampaian materi dengan dengan pendekatan *open-ended problem* akan jauh lebih efektif diterapkan pada kurikulum 2013.

Dalam pengembangan LKPD ini menggunakan pendekatan yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Salah satunya dengan menggunakan pendekatan *Open-Ended Problem*. Hal ini sejalan dengan pendapat Gatzel dan Jackson sebagaimana dikutip oleh Fardah (2012) bahwa untuk mengukur kemampuan berfikir kreatif menggunakan tugas-tugas yang memiliki banyak jawaban atau banyak cara penyelesaiannya. Menurut Novtiar & Aripin (2017) pendekatan *open ended* merupakan suatu pendekatan yang memberikan kesempatan kepada siswanya untuk mengembangkan pola pikir dan menentukan bagaimana menyelesaikan suatu permasalahan. Pada pendekatan *open-ended* tidak berfokus pada jawaban yang banyak, tetapi pada penyelesaian masalah dengan menggunakan lebih dari satu metode penyelesaiannya. Penggunaan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *open-ended* diharapkan bisa meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sariningsih & Herdiman (2017) bahwa dengan pembelajaran *open-ended* siswa dapat mengembangkan kemampuan penalaran dan kemampuan berfikir kreatif matematis pada siswa.

Dari uraian tersebut, menyediakan bahan ajar merupakan hal yang penting untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Salah satu bahan ajar yang digunakan adalah LKPD. Panduan yang disajikan dalam LKPD haruslah disusun dengan cermat agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya, yaitu berupa LKPD matematika

Dibutuhkan pendekatan yang sesuai untuk mengembangkan kreativitas siswa yaitu dengan LKPD yang disusun berbasis *open-ended problem* dimana permasalahan yang disajikan bersifat terbuka dan mempunyai solusi beragam. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbasis *open-ended problem* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada materi kesebangunan dan kekongruenan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menghasilkan LKPD matematika berbasis *Open-Ended Problem* pada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memenuhi aspek kevalidan?
2. Bagaimana menghasilkan LKPD matematika berbasis *Open-Ended Problem* pada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memenuhi aspek kepraktisan?
3. Bagaimana menghasilkan LKPD matematika berbasis *Open-Ended Problem* pada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memenuhi aspek keefektifan?

C. Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan LKPD matematika berbasis *Open-Ended Problem* pada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memenuhi aspek kevalidan.
2. Menghasilkan LKPD matematika berbasis *Open-Ended Problem* pada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memenuhi aspek

kepraktisan.

3. Menghasilkan LKPD matematika berbasis *Open-Ended Problem* pada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memenuhi aspek keefektifan.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

LKPD matematika materi kesebangunan dan kekongruenan kelas IX sebagai pendukung siswa dalam memahami materi pelajaran dan meningkatkan kreativitas siswa. Dengan LKS ini dapat digunakan untuk menambah referensi bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Menambah wawasan bagi guru dalam menggunakan (LKPD) dan dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif. Penelitian ini memacu guru untuk menyusun dan mengembangkan perangkat pembelajaran sendiri.

3. Bagi peneliti

Dengan pengembangan LKPD berbasis *open-ended problem* dapat menambah pengalaman serta pengetahuan bagi peneliti terkhususnya, serta menambah pengetahuan bagi peneliti lain yang ingin melaksanakan penelitian.