

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan selalu mengupayakan kehidupan manusia kearah yang lebih baik dan diperlukan untuk kehidupan di masa yang akan datang. Berbagai upaya telah dilakukan bangsa ini untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan di sekolah-sekolah. Kualitas pendidikan dilihat pada proses pembelajaran.

Dalam suatu lembaga pendidikan, keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar yang dicapai oleh siswa. Skinner melalui *Teori Operant Conditing* dan salah satu hukum belajar dari Thorndike “Law of Effect” (Aunurrahman, 2011) menyebutkan pengenalan seseorang terhadap prestasi belajarnya adalah penting, karena dengan mengetahui hasil-hasil yang sudah dicapai maka siswa akan lebih berusaha meningkatkan prestasi belajarnya. Dengan demikian peningkatan prestasi belajar dapat lebih optimal karena siswa tersebut merasa termotivasi untuk meningkatkan prestasi belajar yang diraih sebelumnya.

Berdasarkan survei *Trend in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) untuk matematika pada tahun 2015, lebih dari 50% siswa Indonesia berada di level below low dan 30% siswa berada di level low (Kemendikbud, 2015). Rata-rata persentase yang paling rendah adalah domain kognitif yang menempatkan Indonesia pada urutan ke 45 dari 50 negara dengan skor rata-rata 397. Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi matematis

terutama kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih rendah, untuk menyelesaikan masalah ini, maka praktisi pendidikan matematika perlu mencari berbagai alternatif solusi yang baik agar kualitas pembelajaran matematika dapat diperbaiki, sehingga melalui kemungkinan-kemungkinan solusi yang dikembangkan diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil observasi terhadap guru dan peneliti terdahulu di SMP Negeri 3 Kupang Tengah terlihat bahwa prestasi belajar matematika siswa masih rendah, siswa kurang mengoptimalkan potensi yang dimiliki untuk melakukan pembelajaran dengan baik. Siswa beranggapan bahwa dalam menyelesaikan masalah, cukup memilih prosedur penyelesaian yang sesuai dengan masalah yang diberikan. Akibatnya strategis siswa tidak berkembang sebagaimana mestinya, sehingga mempengaruhi kualitas belajar siswa yang berdampak pada keefektifan proses pembelajaran dan rendahnya prestasi siswa di sekolah.

Salah satu upaya dalam menyikapi rendahnya prestasi matematika siswa bisa ditempuh melalui pemilihan pembelajaran. Pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk berfikir serta informasi dengan menemukan sendiri atau berinteraksi. Pembelajaran yang dapat menumbuhkan aktifitas pembelajaran yang membimbing siswa dalam penemuan pertanyaan serta jawaban yang dihasilkan terhadapnya sehingga menyebabkan rasa puas atas keberhasilan menemukan jawaban dari permasalahan yang diajukan.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah dengan menerapkan pembelajaran *Open Ended*. Pembelajaran ini mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena pendekatan pembelajaran *Open-Ended* mengharuskan siswa memecahkan masalah dengan berbagai macam strategi

dengan kata lain *Open-Ended* merupakan pembelajaran terbuka yang berarti memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar melalui aktivitas-aktivitas *real life* dengan menyajikan fenomena alam seterbuka mungkin pada siswa. Bentuk penyajian fenomena dengan terbuka ini dapat dilakukan melalui pembelajaran yang berorientasi pada masalah atau soal atau tugas terbuka.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul

“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *OPEN-ENDED* TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA SMP”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang di kaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan pembelajaran *Open-Ended* pada siswa SMPN Kupang Tengah?
2. Bagaimana prestasi belajar matematika dengan pembelajaran *Open-Eded* pada siswa SMPN Kupang Tengah?

3. Adakah pengaruh pembelajaran *Open-Ended* terhadap prestasi belajar matematikapada siswa SMPN Kupang Tengah ?

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran *Open-Ended* pada siswa SMPN 3 Kupang Tengah.
2. Mendeskripsikan prestasi belajar matematika dengan pembelajaran *Open-Ended* pada siswa SMPN 3 Kupang Tengah.
3. Untuk mengetahui pengaruh prestasi belajar matematika dengan menggunakan pembelajaran *Open-Ended* pada siswa SMPN 3 Kupang Tengah.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran dan mempermudah pemahaman terhadap tulisan ini, maka perlu adanya penjelasan atau definisi beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Pengaruh adalah daya yang timbul atau ada dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.
2. *Open-ended* adalah *problem* (permasalahan) yang diformulasikan memiliki multijawaban yang benar yang disebut *problem* tak lengkap atau *problem* terbuka.

3. Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman.
4. Prestasi belajar adalah aktivitas mental atau psikhis yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diterapkan dari hasil penelitian ini antara lain:

a. Manfaat bagi siswa

Membantu siswa untuk mengembangkan prestasi matematikanya sehingga dapat memahami konsep matematika yang dipelajari dan menerapkan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

b. Manfaat bagi guru

Memberikan informasi pada guru dalam upaya meningkatkan mutu pelajaran matematika disekolah dengan pendekatan *open ended* sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

c. Manfaat bagi sekolah

Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

