

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi bagian terpenting yang harus dilakukan oleh setiap manusia untuk kelangsungan hidupnya. Dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dikatakan bahwa: “Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Dapat diketahui bahwa pendidikan memiliki tujuan yang sangat berpengaruh terhadap perubahan individu dalam segala aspek meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Ketercapaian tujuan pendidikan dapat menjadi tolak ukur keberhasilan suatu pendidikan.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa di masa yang akan datang. Menurut Susanto (2015:183), “matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika juga termasuk ke dalam pelajaran yang selalu diujikan pada Ujian Nasional, dari tingkat SD hingga ke jenjang SMA/SMK”. jawab, berpikir logis, berpikir kritis, dan berpikir kreatif”.

Berdasarkan uraian tersebut, Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang, matematika juga termasuk pelajaran yang selalu ada

di Ujian Nasional dan dapat digunakan untuk mengatasi persoalan-persoalan nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat membantu mempermudah persoalan yang dirasakan oleh manusia.

Pada era informasi dan komunikasi, Indonesia memerlukan sumber daya manusia yang kreatif dan terampil untuk menghasilkan karya inovatif, oleh karena itu, kurikulum pendidikan Sekolah Dasar (SD) menekankan untuk berpikir kreatif untuk menghasilkan hal baru dan berbeda. Akan tetapi kemampuan berpikir kreatif di sekolah dasar cukup rendah khususnya kemampuan berpikir kreatif matematika disebabkan karena pendekatan, metode ataupun strategi tertentu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan kemampuan berpikir kreatif siswa rendah.

“Berpikir kreatif merupakan penggunaan dasar proses berpikir untuk menemukan kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah. Berpikir kreatif merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal, siswa hanya dilatih pengetahuan ingatan dan kemampuan berpikir logis, atau penalaran. Salah satu program pendidikan yang mampu mengembangkan potensi-potensi tersebut adalah matematika” (Srimaryati, 2018:3-4). Adapun indikator sebagai acuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif yaitu: 1) berpikir Lancar, 2) berpikir luwes, 3) berpikir orisinal, dan 4) keterampilan mengelaborasi.

Berdasarkan hasil pengamatan pada hasil belajar siswa melalui tes kemampuan berpikir kreatif yang ada di Dusun Ciranggon IV RT/RW 018/004 Kecamatan Majalaya, Kabupaten Karawang, Masih ditemukan siswa kelas IV sekolah dasar yang memiliki masalah dalam kemampuan berpikir kreatif yang masih materi kelipatan persekutuan terkecil (KPK). Permasalahan yang muncul pada diri siswa yakni kurang semangat pembelajaran matematika yang dianggap

rumit oleh siswa. Proses pembelajaran tersebut bersifat pasif yang menimbulkan rasa jenuh dan bosan dalam diri siswa selama mengikuti proses pembelajaran serta tidak menumbuhkan kepercayaan diri dalam diri siswa. Kurangnya kepercayaan diri siswa untuk mengemukakan pendapat selama pembelajaran berlangsung dan kurang terampilnya siswa dalam berpikir sehingga cenderung mencontoh/melihat apa yang telah dikerjakan oleh teman sebangkunya. Hal ini menjadi dampak negatif bagi siswa itu sendiri dan membuat siswa tidak dapat berpikir kreatif. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang tidak menggunakan media/alat dalam proses pembelajaran menimbulkan rasa bosan pada siswa, khususnya pada pokok pembahasan kelipatan perektuan terkecil (KPK).

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan menggunakan media/alat pembelajaran. Penggunaan media/alat peraga ini bertujuan untuk mengkonkritkan hal yang masih abstrak pada benak siswa, sehingga dapat dengan mudah diterima siswa. Menurut Arsyad (2013:16) menjelaskan “media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat lebih menjamin pemahaman, orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarnya”. Berdasarkan “kerucut pengalaman (*Cone of Experience*) oleh Edgar Dale menyatakan bahwa pemerolehan hasil belajar pengalaman langsung oleh siswa (*what they do*) memiliki presentase sebesar 90%” (Munadi, 2012:19).

Media pembelajaran menurut Djamarah & Zain (2010:120), “mempunyai arti yang cukup penting, karena ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat

dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media yang membantu siswa memahami pembelajaran. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media”.

Salah satu alternatif alat peraga yang dapat digunakan dalam pengajaran kelipatan persekutuan terkecil (KPK) adalah dengan menggunakan alat peraga dakon matematika (Dakota). “Dakota merupakan salah satu alat peraga yang menggabungkan antara permainan tradisional dan pembelajaran matematika. Sehingga diharapkan selain mampu menjadi alat peraga dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan dan dapat meningkatkan penguasaan materi siswa pada pokok bahasan kelipatan persekutuan terkecil (KPK), alat peraga dakota juga diharapkan mampu melestarikan salah satu permainan tradisional Indonesia yaitu dakon” (Hidayat, 2016:3).

Penggunaan media pembelajaran dakota dalam proses pembelajaran matematika untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa khususnya pada pokok bahasan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) serta membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan untuk siswa. Penjelasan tersebut membuat penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut lagi dalam penelitian dakon matematika (dakota) yang berjudul: **“Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Media Dakota Pada Materi KPK Kelas IV Sekolah Dasar”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Tingkat kemampuan berpikir kreatif materi kelipatan persekutuan terkecil (KPK) yang masih rendah.
2. Mata pelajaran matematika khususnya materi kelipatan persekutuan terkecil (KPK) memerlukan media pembelajaran.
3. Penggunaan Media Dakota (Dakon Matematika) untuk menambah kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Media Dakota Pada Materi KPK Kelas IV Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV pada materi KPK melalui media dakota di Desa Ciranggon?
2. Bagaimana dampak dari penggunaan media dakota terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV pada materi KPK di Desa Ciranggon?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV pada materi KPK melalui media pembelajaran Dakota.
2. Untuk mendeskripsikan dampak dari penggunaan media Dakota terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV pada materi KPK.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teori manfaat penelitian ini dapat memberikan informasi dan pengetahuan mengenai media Dakota untuk menambah kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa. Memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, dinamis dan dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan penerapan media dakota, dengan mencetuskan ide dan gagasannya sendiri dalam menyelesaikan masalahnya, mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain, mencetuskan gagasan-gagasan suatu permasalahan sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika.
- b. Bagi Pendidik. Memberikan motivasi bagi pendidik untuk menemukan pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan dan kreativitas peserta didik.

Meningkatkan kualitas pembelajaran agar hasilnya memenuhi harapan baik bagi peserta didik, orang tua maupun masyarakat.

- c. Bagi Sekolah. Melalui peningkatan keaktifan peserta didik maka pembelajaran sekaligus akan menyentuh ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik anak, sehingga akan berpengaruh terhadap meningkatnya kualitas lulusan.
- d. Bagi Peneliti. Sebagai penerapan ilmu pengetahuan yang penulis peroleh serta untuk menambah pengalaman dan wawasan baik dalam bidang penerapan pendidikan

