

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ketika kita dihadapkan pada suatu masalah maupun persoalan yang menyulitkan, maka otak kita secara otomatis akan melakukan tindakan berpikir untuk menemukan solusi maupun pemecahan masalah yang tepat untuk persoalan yang tengah kita dihadapi. Menurut penjelasan Khodijah (dalam Saefudin, 2012 : 39) hal tersebut dikarenakan ketika seseorang dihadapkan pada suatu masalah maka akan terjadi suatu kegiatan berpikir untuk memproses informasi secara mental, tindakan berpikir tersebut dianggap sebagai proses penyusunan ulang baik manipulasi kognitif, informasi dari lingkungan serta beberapa simbol yang disimpan oleh seseorang dalam memori jangka panjangnya.

Pada diri seseorang berpikir mempunyai beberapa tingkatan dan tingkatan berpikir yang lebih spesifik merupakan berpikir kreatif. Menurut pendapat Krulik dan Rudnik (dalam Saefudin, 2012: 40) menyebutkan bahwa “berpikir kreatif merupakan salah satu tingkat tertinggi seseorang dalam berpikir, yang dimulai dari ingatan (*recall*), berpikir dasar (*basic thinking*), berpikir kritis (*critical thinking*), dan terakhir yaitu berpikir kreatif (*creative thinking*)”. Menurut penjelasan tersebut berpikir kreatif termasuk kemampuan berpikir tingkat tinggi, karena tingkatannya itu seseorang dapat memiliki banyak ide baru maupun menemukan pemecahan masalah yang tidak biasa dan berkualitas.

Munandar (dalam Purwaningrum, 2016: 149) berpendapat bahwa berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang mana penekanannya pada kuantitas, ketepatangunaan, serta keberagaman jawaban. Jadi dengan berpikir kreatif, seseorang mampu menyelesaikan masalah dengan menunjukkan banyak kemungkinan jawaban secara benar dan tepat. Berdasarkan hal tersebut, kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang baik di tumbuhkan pada diri setiap individu tak terkecuali bagi siswa sekolah, kemampuan berpikir kreatif tersebut dirasa perlu dimiliki pada diri seorang siswa untuk mendukung proses pembelajaran serta untuk mencapai kriteria tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Hal tersebut terbukti dengan adanya Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 dalam Kurikulum 2013 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan, yang mengatakan bahwa :

Tujuan penyelenggaraan pendidikan dasar dan menengah adalah untuk membangun landasan bagi berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, kritis, *kreatif*, dan inovatif. Pada kurikulum tersebut menjelaskan bahwa salah satu kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang harus dimiliki oleh siswa adalah mempunyai kemampuan berpikir *kreatif* dalam ranah abstrak maupun konkret sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang serupa.

Salah satu mata pelajaran di sekolah yang dapat menumbuhkembangkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa adalah mata pelajaran matematika. Karna pada dasarnya fokus dari pembelajaran matematika salah satunya adalah pengembangan kemampuan berpikir kreatif, seperti yang di jelaskan oleh Saefudin (2012: 38) bahwa “matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan

kepada semua jenjang pendidikan, agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan *kreatif* serta kemampuan bekerja sama dengan lingkungan secara efektif'. Kemampuan-kemampuan tersebut dikembangkan demi meningkatkan kualitas dan bekal siswa sehingga dapat menghadapi perubahan zaman dan kemajuan bangsa di masa depan.

Namun pada kenyataannya tidak sedikit dari siswa yang kurang menunjukkan kemampuan berpikir kreatif khususnya dalam pembelajaran matematika, dikarenakan proses berpikir kreatif siswa jarang dilatih sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa tidak berkembang secara optimal. Hal tersebut terjadi karena dalam pengajaran matematika selama ini guru hanya memberikan latihan-latihan yang bersifat rutin, siswa juga hanya terpaksa mengikuti cara yang diajarkan oleh gurunya sehingga siswa tidak dapat mengembangkan pola pikirnya sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

Sejalan dengan hal tersebut, banyak hal yang menjadi faktor yang menyebabkan siswa belum memiliki kemampuan berpikir kreatif. Hasil penelitian yang di lakukan oleh Yuniarta (2014: 7) mengenai hambatan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa menyebutkan bahwa "faktor yang menghambat siswa untuk berpikir kreatif adalah kebiasaan. Kebiasaan tersebut diantaranya: 1) tradisi yang diturunkan guru kalau sudah bisa mengapa cari yang lain; 2) siswa lebih suka mengerjakan soal sesuai contoh; 3) lebih fokus ke rumus dari pada memikirkan alternatif lain".

Terlebih lagi saat ini pembelajaran tatap muka di sekolah ditiadakan dan digantikan dengan sistem belajar online yang pada akhirnya siswa diharuskan belajar sendiri di rumah bersama orang tuanya masing-masing sebagai pengganti guru untuk mendampingi siswa dalam belajar, yang mana pastinya antara belajar dirumah dengan di sekolah bersama guru berbeda, oleh sebab itu kemampuan-kemampuan yang harusnya didapatkan siswa di sekolah seperti kemampuan berpikir kreatif belum mampu di kembangkan dengan maksimal karna keterbatasan tersebut.

Sesuai dengan pendapat di atas bahwa kurangnya pengembangan kemampuan berpikir kreatif terjadi pula pada siswa kelas III Sekolah Dasar di Perumahan Kandiwa Permai yang di dapatkan melalui observasi dan wawancara yang di lakukan kepada beberapa orang tua siswa. Hasil wawancara yang didapat menyatakan bahwa sulitnya orang tua menggantikan peran guru disekolah dalam menemani anaknya belajar khususnya dalam pembelajaran matematika, beliau mengatakan hanya mampu mengajari anaknya sebisanya saja, tidak ada media maupun sumber pendukung dalam pembelajaran jadi ketika siswa belajar di rumah hanya terfokus pada penyelesaian tugas-tugas yang diberikan oleh guru, ketidaktahuan dan terbatasnya ilmu pengetahuan orang tua siswa tentang kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika juga menyebabkan pelatihan kemampuan berpikir kreatif siswa terabaikan.

Observasi juga dilakukan kepada beberapa siswa kelas III di perumahan Kandiwa Permai dengan melihat dari hasil tugas matematika yang dikerjakan siswa, nyatanya soal-soal tugas yang di berikan guru hanya bersifat rutin sehingga dalam

proses penyelesaian soal, tidak ada variasi jawaban maupun cara yang berbeda untuk menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif, dalam pengerjaan soal siswa terbiasa mengerjakan dengan cara yang sama dengan contoh yang di berikan oleh guru sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa tidak berkembang. Terlihat pula ketika peneliti memberikan soal tes kemampuan berpikir kreatif materi matematika operasi hitung bilangan, karna siswa terbiasa mengerjakan soal yang sifatnya rutin, ketika diberikan soal yang berbeda dan bervariasi dalam cara penyelesaian maupun jawabannya, siswa terlihat kesulitan sehingga hasil tes yang didapatkan siswa masih rendah yang artinya kemampuan berpikir kreatif dalam penyelesaian soal matematika belum terlatih dengan baik.

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III Sekolah Dasar di Perumahan Kandiwa Permai menggunakan media kartu UNO pada materi operasi hitung bilangan. Dari hasil analisis peneliti tersebut maka judul dalam penelitian ini adalah “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Media Kartu UNO dalam Operasi Hitung Bilangan di Kelas III Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut :

1. Ketidaktahuan dan terbatasnya ilmu pengetahuan orang tua siswa tentang kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika menyebabkan pelatihan kemampuan berpikir kreatif siswa terabaikan.

2. Belum adanya media pembelajaran matematika yang di gunakan untuk melatih mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.
3. Siswa terbiasa mengerjakan tugas dengan cara yang sama dengan contoh yang di berikan oleh guru sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa tidak berkembang.
4. Kemampuan berpikir kreatif pada materi matematika siswa masih rendah dan belum terlatih dengan baik
5. Banyak faktor yang menghambat siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif.

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang diteliti terfokus, maka dari itu pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Faktor yang menghambat siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif.
2. Kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi matematika operasi hitung bilangan di kelas III melalui penerapan media kartu UNO

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan uraian pada latar belakang masalah diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Apa sajakah faktor-faktor yang menghambat siswa dalam memiliki kemampuan berpikir kreatif?
2. Bagaimanakah kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III pada materi operasi hitung bilangan menggunakan media kartu UNO?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang menghambat siswa dalam memiliki kemampuan berpikir kreatif.
2. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III pada materi operasi hitung bilangan menggunakan media kartu UNO

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

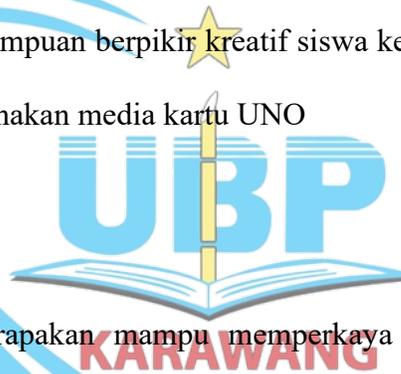
Penelitian ini diharapkan mampu memperkaya teori-teori terhadap ilmu pengatahuan yang berkaitan mengenai kemampuan berpikir kreatif melalui penerapan media kartu UNO pada mata pelajaran matematika. Sehingga dapat di jadikan bahan kajian dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa :

1. Memberikan kemudahan serta meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.
2. Pembelajaran tidak monoton serta dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika

b. Bagi orang tua :



- 1) Mengatasi kesulitan dalam membimbing anak dalam belajar matematika
- 2) Sebagai acuan bagi orang tua dalam pemanfaatan media kartu UNO dalam pembelajaran matematika dan pengembangan kemampuan berpikir kreatif

d. Bagi Peneliti :

- 1) Penelitian ini dapat memenuhi syarat peneliti untuk meraih gelar sarjana
- 2) Memperoleh ilmu dan pengalaman baru

e. Bagi pembaca :

Sebagai referensi dalam membuat penelitian yang baru.

