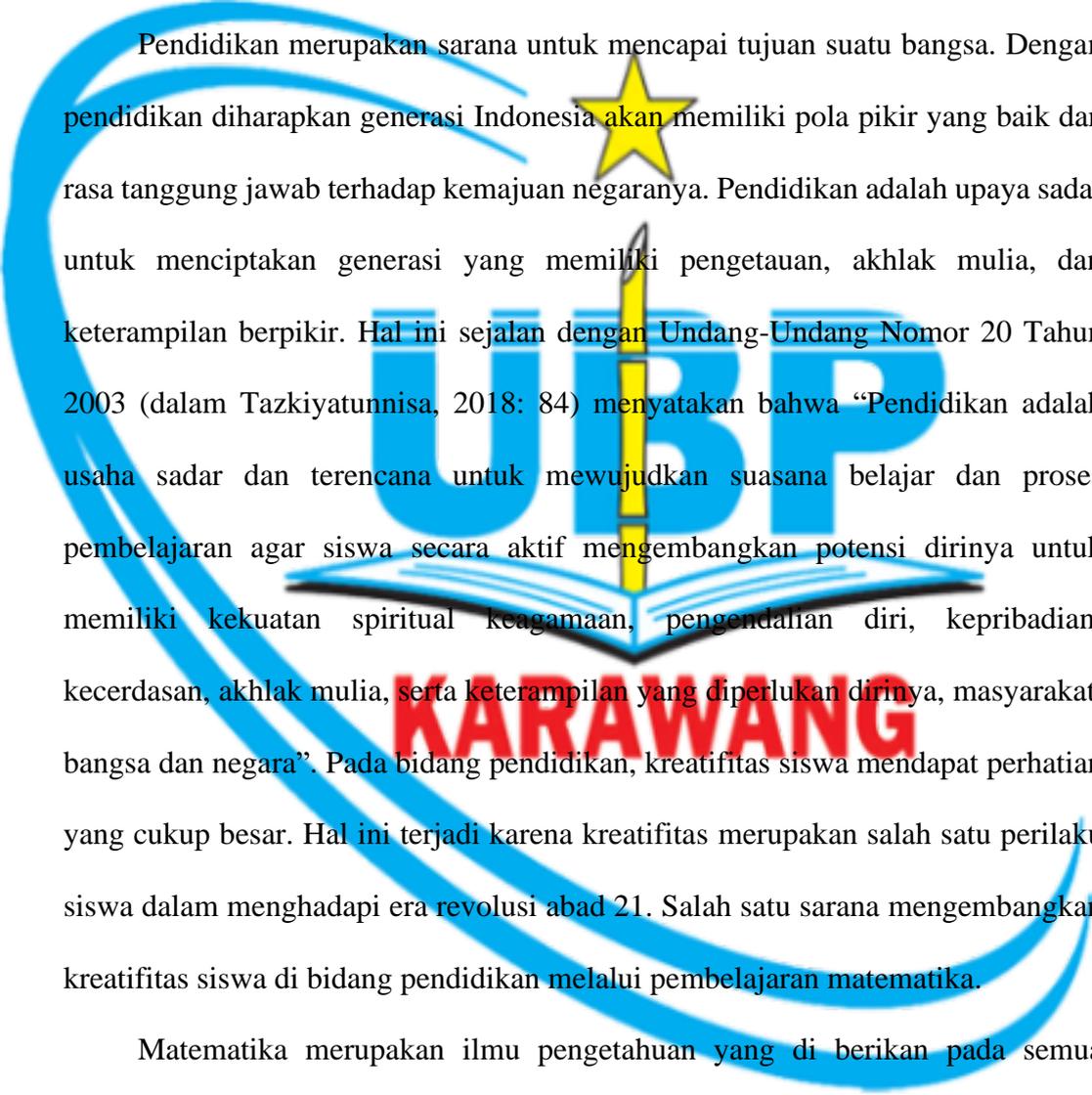


BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah



Pendidikan merupakan sarana untuk mencapai tujuan suatu bangsa. Dengan pendidikan diharapkan generasi Indonesia akan memiliki pola pikir yang baik dan rasa tanggung jawab terhadap kemajuan negaranya. Pendidikan adalah upaya sadar untuk menciptakan generasi yang memiliki pengetahuan, akhlak mulia, dan keterampilan berpikir. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 (dalam Tazkiyatunnisa, 2018: 84) menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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”. Pada bidang pendidikan, kreatifitas siswa mendapat perhatian yang cukup besar. Hal ini terjadi karena kreatifitas merupakan salah satu perilaku siswa dalam menghadapi era revolusi abad 21. Salah satu sarana mengembangkan kreatifitas siswa di bidang pendidikan melalui pembelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang di berikan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari pra sekolah, sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan berpikir dan memberikan bekal dalam penyelesaian masalah di kehidupan sehari-hari, serta mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sudah semestinya

pembelajaran matematika dapat terlaksana dengan mewujudkan aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Peraturan menteri Nomor 22 Tahun 2006 (dalam Tazkiyatunnisa, dkk, 2018: 84) menyatakan bahwa “Mata pelajaran matematika diberikan kepada semua siswa untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama untuk mencapai pembelajaran matematika yang baik”.

Berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada sesuatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan. Ketika seseorang merumuskan suatu masalah, memecahkan masalah, ataupun ingin memahami sesuatu, maka ia melakukan suatu aktivitas berfikir. Isaksen (dalam Kurniawati, 2018: 100) mendefinisikan berpikir kreatif sebagai “proses konstruksi ide yang menekankan pada aspek kelancaran, keluwesan, kebaruan, dan keterincian”. Sementara menurut Martin (dalam Kurniawati, 2018: 100), kemampuan berpikir kreatif adalah “kemampuan untuk menghasilkan ide atau cara baru dalam menghasilkan suatu produk”. Pada umumnya, berpikir kreatif dipicu oleh masalah-masalah yang menantang. Menurut Worthington (dalam Kurniawati, 2018: 101) mengemukakan bahwa “Mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilakukan dengan cara mengeksplorasi hasil kerja siswa yang merepresentasikan proses berpikir kreatifnya”. Dalam hal ini, aspek-aspek yang diukur adalah kelancaran, keluwesan, dan kebaruan, dan keterincian. Kelancaran berkaitan dengan banyaknya solusi. Keluwesan berkaitan dengan ragam ide. Kebaruan berkaitan dengan keunikan jawaban siswa. Sedangkan aspek keterincian berkaitan keterincian dan keruntutan jawaban.

Kemampuan berpikir kreatif harus dimiliki oleh setiap siswa, Menurut Siswono (dalam Linda, 2018: 22) menyatakan bahwa “Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan siswa dalam memahami dan menentukan penyelesaian masalah dan menemukan penyelesaian dengan strategi atau metode yang bervariasi (*divergen*)”. hal ini sejalan dengan pendapat Linda (2018: 3) mendefinisikan “Berpikir matematis dalam matematika dan dalam bidang lainnya merupakan bagian dari keterampilan hidup yang perlu dikembangkan terutama dalam menghadapi era informasi dan suasana bersaing yang ketat”. Oleh karena itu kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika perlu ada untuk menyelesaikan permasalahan matematika yang dihadapi oleh siswa. Menyadari pentingnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, sebaiknya proses pembelajaran menitik beratkan pada pengembangan berpikir kreatif, tetapi upaya tersebut luput dari perhatian guru.

Berdasarkan hasil observasi kepada siswa kelas V yang dilakukan di SDN Cikampek Pusaka 1 Karawang pada bulan januari 2021, terlihat metode pembelajaran yang dilakukan guru pada saat pembelajaran jarak jauh adalah melalui tugas yang ada pada buku siswa. Pada pembelajaran jarak jauh terlihat peran siswa masih kurang, hal itu dikarenakan siswa tidak dapat aktif dalam pembelajaran. Siswa lebih tertarik untuk menyelesaikan soal dengan cara yang sudah diberikan dalam bentuk rumus nyata, tidak banyak siswa yang mampu menentukan penyelesaian dengan cara yang kreatif dengan penyelesaian yang justru mendapatkan hasil yang tepat. Hal tersebut didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan pada guru disekolah tersebut yang menyatakan bahwa siswa kurang

kreatif dalam proses pembelajaran matematika tentu akan berdampak terhadap nilai, sehingga di perlukan cara untuk mengembalikan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa oleh guru untuk mengatasi hal tersebut. Selain pembelajaran yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, faktor lain yang mempengaruhi yaitu siswa kurang terbiasa dengan soal-soal yang berbentuk soal non rutin, sehingga ketika diberikan soal tersebut sebagian siswa belum paham dari tujuan soal yang diberikan, maka terlihat bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih kurang.

Proses pembelajaran diperlukan cara yang mendorong siswa untuk memahami masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyusun rencana penyelesaian dan melibatkan siswa secara aktif dalam menentukan penyelesaian masalah. Maka di perlukan suatu pembelajaran yang dapat membuat siswa berpikir kreatif yaitu dengan adanya media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran di bidang pendidikan adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media pembelajaran dikemas menjadi satu kedalam sistem komputer untuk mempermudah pengguna yang dapat digunakan dalam waktu yang bersamaan, dan mengikuti keinginan pengguna kapan multimedia tersebut ditampilkan. Diperkuat pada penelitian yang dilakukan oleh Tazkiyatunnisa, dkk dengan judul “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Dengan Media Pembelajaran *Pop-Up* Pada Siswa SMP”, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran membantu siswa dalam mengerjakan tes kemampuan berpikir kreatif dan beberapa penelitian lainnya yang menggunakan latar belakang kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap permasalahan yang terjadi di lapangan. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif dengan judul “**Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Berbantuan Multimedia Interaktif Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah latar belakang yang dijelaskan, terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergorong kurang
2. Siswa belum mampu menyelesaikan permasalahan matematika dengan cara yang berbeda.
3. Siswa kurang kreatif dalam proses pembelajaran
4. Belum adanya media yang membantu guru dalam proses pembelajaran dan penyampaian materi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan yaitu Kemampuan berpikir kreatif matematika berbantuan multimedia interaktif pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disajikan, maka rumusan masalah yang akan disajikan dalam penelitian ini yaitu bagaimana Kemampuan berpikir kreatif matematika berbantuan multimedia interaktif pada siswa kelas V Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis dan mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif matematika berbantuan multimedia interaktif pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dijelaskan maka terdapat manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

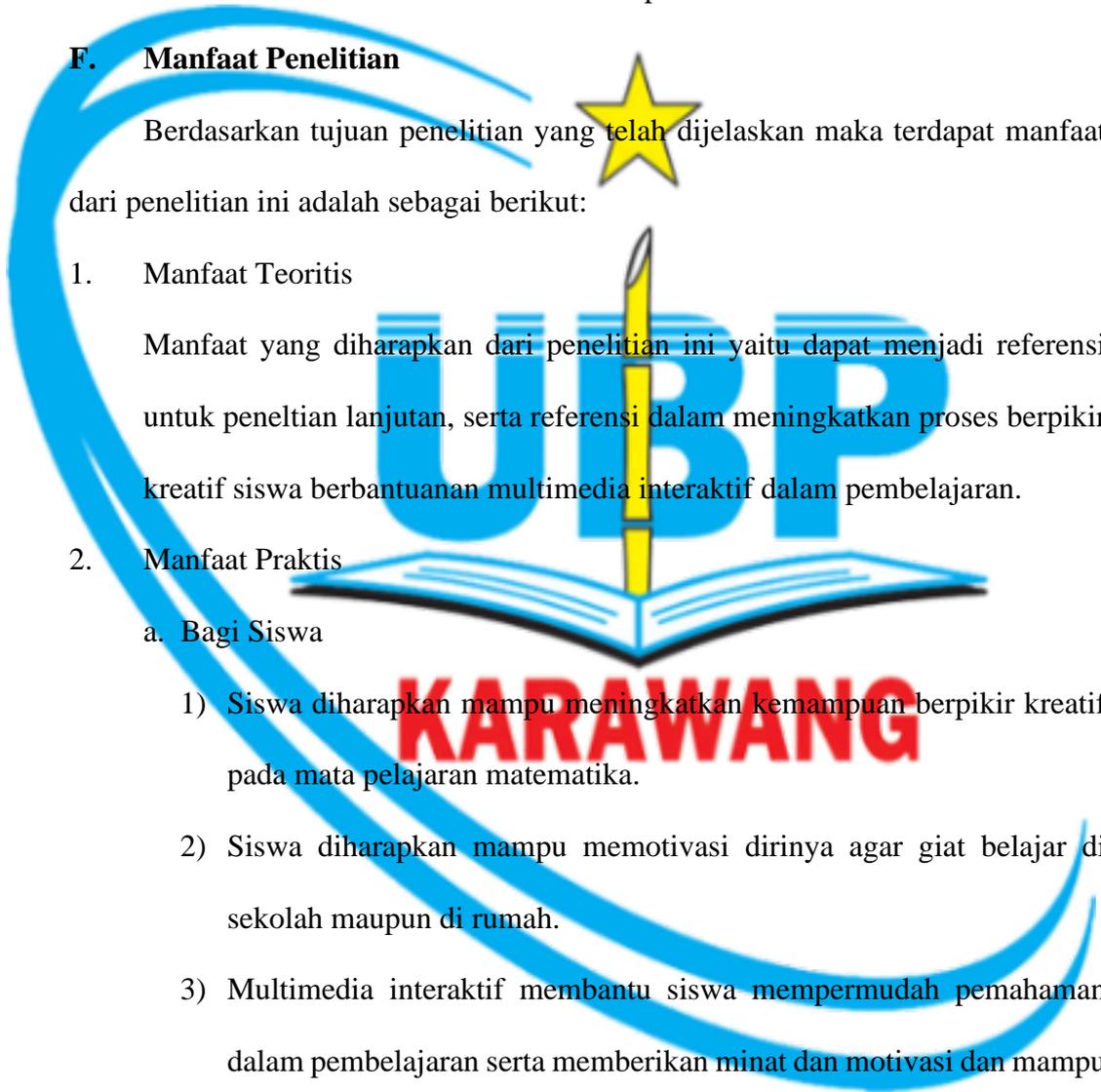
Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu dapat menjadi referensi untuk penelitian lanjutan, serta referensi dalam meningkatkan proses berpikir kreatif siswa berbantuan multimedia interaktif dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran matematika.
- 2) Siswa diharapkan mampu memotivasi dirinya agar giat belajar di sekolah maupun di rumah.
- 3) Multimedia interaktif membantu siswa mempermudah pemahaman dalam pembelajaran serta memberikan minat dan motivasi dan mampu mengembangkan kemampuan nya terhadap pembelajaran.

b. Bagi Guru



- 1) Guru diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang menarik seperti multimedia interaktif secara rutin agar membuat kemampuan siswa berkembang, sehingga terjadi pembelajaran yang lebih optimal.
- 2) Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat menjadi salah satu alternatif, karena dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa terutama pada mata pelajaran matematika.

c. Bagi Kepala Sekolah

Sebaiknya kepala sekolah mengarahkan guru untuk menggunakan media baru dalam pembelajaran, salah satunya menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dan pendidikan.

d. Peneliti

- 1) Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dalam proses pencarian permasalahan yang kemudian dicarikan pemecahannya.
- 2) Memberikan dorongan dan semangat bagi peneliti lain untuk menemukan sesuatu yang berguna bagi dunia pendidikan.

