

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Globalisasi menyentuh hampir seluruh aspek kehidupan dan membuat seluruh dunia dapat terhubung. Perekonomian global dikendalikan oleh jaringan teknologi yang berkembang semakin pesat di era globalisasi. Era globalisasi menuntut sumber daya manusia berkualitas, yaitu yang memiliki terobosan dalam berpikir, penyusunan konsep dan tindakan sehingga mampu bersaing secara global (Wijaya dkk., 2016). Era globalisasi dengan persaingan yang ketat dan perkembangan teknologi yang pesat merupakan dua tantangan yang harus dihadapi pada abad 21.

Menurut Permendikbud No. 21 Tahun 2016, tujuan bangsa Indonesia adalah untuk mencapai kesejahteraan dan kebahagiaan serta mendapatkan kedudukan yang terhormat dan setara dengan bangsa lain di dunia global melalui pembentukan masyarakat yang terdiri dari sumber daya manusia berkualitas. Sumber daya manusia berkualitas ini mencakup individu-individu yang mandiri, memiliki tekad, dan memiliki kemampuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa. Oleh karena itu, negara Indonesia perlu terus mengembangkan proses pembelajaran matematika agar sesuai dengan tuntutan zaman. Perkembangan pembelajaran matematika terus mengalami revolusi seiring berjalannya waktu, dan salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah kemajuan teknologi mutakhir seperti kalkulator dan komputer (Alhaddad, 2015).

Perkembangan teknologi ini mencerminkan zaman di abad ke-21, yang juga dikenal sebagai era persaingan yang sengit. Menghadapi perubahan dari revolusi industri 3.0 menuju 4.0 (industrial revolution 4.0) bukanlah hal yang mudah, karena mengharuskan persiapan sumber daya manusia yang dapat beradaptasi dengan tuntutan zaman tersebut. Dengan bantuan pendidikan, kita dapat mempersiapkan generasi yang lebih unggul di masa depan.

Perkembangan pengetahuan dari masa ke masa akan terus berlangsung, sehingga perubahan kurikulum seiring berjalannya waktu menjadi hal yang tak terhindarkan untuk terus mendukung perkembangan dan mengantisipasi perubahan zaman. Ini juga berlaku dalam konteks matematika, khususnya dalam ranah pendidikan matematika. Berbagai kemajuan terus terjadi, termasuk dalam hal model, metode, pendekatan, dan strategi pembelajaran matematika. Perkembangan ini tidak terlepas dari tujuan pembelajaran matematika yang ingin dicapai.

Menurut ketentuan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22, tujuan dari pembelajaran matematika di sekolah mencakup lima aspek berikut ini: (1) memahami konsep matematika, dengan kemampuan menjelaskan hubungan antar konsep dan menerapkan konsep tersebut dengan tepat, efisien, dan akurat, (2) menggunakan proses penalaran untuk mengenali pola dan sifat matematika, serta dapat melakukan manipulasi matematika dan membuat generalisasi, (3) mengatasi masalah yang terkait dengan mengidentifikasi masalah, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (4) mengkomunikasikan gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, dan media lain yang dapat menggambarkan kondisi dan masalah secara jelas, dan (5) memiliki apresiasi terhadap manfaat matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu dan minat mendalam dalam mempelajari matematika. Berdasarkan ketentuan Permendiknas tersebut, jelas bahwa perlu dilakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan matematika saat ini.

Pengajaran matematika sebagai mata pelajaran wajib sejak sekolah dasar bertujuan untuk melengkapi dan mempersiapkan siswa dengan berbagai kemampuan berpikir, terutama kemampuan berpikir kreatif. Tujuan ini sesuai dengan panduan pengajaran matematika dalam NCTM (2000), yang tidak hanya bertujuan untuk membangun keterampilan matematika siswa, tetapi juga untuk mendorong pola pikir matematika yang kreatif. Sesuai dengan Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, salah satu tujuan dari pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang kreatif. Demikian pula, Permendikbud No. 20 Tahun 2016 menyatakan bahwa berpikir dan bertindak secara kreatif merupakan

kemampuan yang sangat diharapkan muncul dalam pembelajaran. Menurut NCTM (2000), beberapa karakteristik kemampuan matematika yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan untuk menggunakan pemikiran kreatif dan fleksibel dalam menyelesaikan masalah matematika, bukan hanya mengandalkan penalaran berurutan atau standar.

Di samping itu matematika merupakan salah satu bidang studi yang mempunyai peranan penting terhadap kemajuan pola pikir manusia dan perkembangan disiplin ilmu pengetahuan lainnya. Menurut penjelasan Ekawati (2011), matematika memegang peran penting dalam membentuk cara berpikir dan bersikap, yang pada akhirnya akan mendukung kemajuan negara. Binkley et al. (2019) berpendapat bahwa dalam pengajaran matematika, sebaiknya dirancang agar siswa dapat mengembangkan berbagai kemampuan atau kecakapan untuk kehidupan, karir, belajar, dan inovasi, termasuk kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Selain itu, mereka juga menyoroti pentingnya pengembangan kemampuan atau kecakapan informasi, media, dan teknologi.

Tetapi, kenyataannya, kemampuan matematis peserta didik di Indonesia masih sangat rendah. Ini terbukti dari laporan *PISA* tahun 2018, yang melakukan perbandingan kemampuan matematika, membaca, dan kinerja sains dari anak-anak setiap tiga tahun sekali. Dalam kategori matematika, Indonesia berada di peringkat ke-7 dari bawah (peringkat ke-73 dari 79) dengan skor rata-rata 379 (Permana, 2019). Hasil *TIMSS* tahun 2015 (*Institute of Education Science*, 2015) juga menunjukkan bahwa kemampuan matematika siswa Indonesia berada di peringkat ke-44 dari 49 negara dengan perolehan skor 397. Pengukuran *TIMSS* untuk matematika dan sains terdiri dari 2 domain, yaitu domain isi dan domain kognitif. Domain isi matematika mencakup aljabar, bilangan, geometri, data, dan peluang, sedangkan domain kognitif mencakup pengetahuan, penerapan, dan penalaran. Soal-soal *TIMSS* adalah soal pemecahan masalah yang memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menalar, menganalisis, dan berpikir secara mendalam, tidak sekadar mengingat informasi.

Fakta bahwa hasil PISA dan TIMSS dalam bidang matematika di Indonesia menunjukkan tingkat rendah secara tidak langsung mengindikasikan bahwa peserta didik di Indonesia masih memiliki kelemahan dalam kemampuan kognitif matematika. Meskipun dalam kurikulum, kemampuan-kemampuan tersebut seharusnya sudah dilatihkan melalui tujuan pembelajaran matematika. Mengacu pada tuntutan pembelajaran abad ke-21, peserta didik juga diharapkan memiliki dan mengembangkan kemampuan 4C, yang meliputi *Critical Thinking and Reasoning*, *Creative Thinking*, *Communication*, dan *Collaboration*. Dengan menguasai kemampuan-kemampuan tersebut, diharapkan siswa akan memiliki kompetensi yang tinggi, yang dapat memungkinkan mereka bersaing secara global dan berkontribusi pada pembangunan positif di berbagai sektor di Indonesia.

Creativity (kreatifitas) dan *critical thinking* (berpikir kritis) merupakan kemampuan yang menjadi focus pada abad 21. Dua kemampuan tersebut adalah kemampuan yang dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah. Lau (2011) mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan kemampuan berpikir kreatif sama-sama penting dan saling melengkapi untuk menyelesaikan masalah. Kreativitas dibutuhkan untuk menghasilkan ide untuk menyelesaikan permasalahan. Hal ini menjadi keterampilan yang esensial agar seseorang dapat menghadapi dan beradaptasi dalam era globalisasi masa sekarang dan masa depan. Menurut Uribe-Enciso et al. (2017), kemampuan berpikir kreatif menjadi faktor penentu bagi sumber daya manusia yang berkualitas dan kompetitif, karena hal ini menjadi modal penting dalam menghadapi perubahan global yang cepat dan memenuhi tuntutan keterampilan di era saat ini.

Torrance (Suherman, 2010) mengungkapkan bahwa indikator kemampuan berpikir kreatif adalah 1) keterampilan berpikir lancar (*fluency*), yaitu kemampuan menghasilkan banyak ide dalam berbagai bidang; 2) berpikir luwes (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan gagasan, jawaban, atau pernyataan yang bervariasi dan dapat melihat dari sudut pandang yang berbeda; 3) berpikir orisinal (*originality*), yaitu memiliki ide-ide baru untuk menyelesaikan sebuah permasalahan; 4) memerinci (*elaboration*), yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah secara detail; dan 5) berpikir evaluatif (*evaluation*) yaitu menentukan

kebenaran dari suatu pernyataan atau kebenaran suatu penyelesaian masalah. Dengan demikian proses berpikir kreatif menunjang siswa dalam penyelesaian masalah matematika yang bersifat non rutin dengan cara memahami, menghubungkan, mengaitkan dan mengkombinasikan konsep-konsep yang sudah ada yang kemudian dapat memunculkan ide-ide baru dalam penyelesaian masalah.

Kemampuan berpikir kreatif melibatkan kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan baru dalam pemecahan masalah. Eragamreddy (2013) menjelaskan bahwa kreativitas atau berpikir kreatif melibatkan pemikiran yang membawa wawasan baru, pendekatan baru, dan perspektif baru, sehingga memungkinkan individu untuk menemukan cara yang lebih baik dalam memecahkan permasalahan. Individu yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia dan kemajuan peradaban melalui penemuan-penemuan dan karya-karya mereka yang bermanfaat, menghasilkan kehidupan yang lebih maju, lebih cepat, lebih mudah, dan sebagainya (Rachmawati & Kurniati, 2012).

Penting untuk diingat bahwa dalam pembelajaran, kemampuan berpikir kreatif siswa sering diabaikan dan tidak menjadi prioritas utama bagi beberapa guru (Alfiana et al., 2020). Padahal, peran kemampuan berpikir kreatif siswa sangat penting dalam pembelajaran matematika (Anggraeni et al., 2018). Selain diperlukan untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran matematika, kemampuan berpikir kreatif juga memiliki relevansi yang kuat dalam menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari (Eviliasani et al., 2018). Namun, kenyataannya, kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika masih rendah, seperti yang ditunjukkan oleh beberapa penelitian sebelumnya.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, terlihat bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP sangat rendah. Andiyana, Maya, & Hidayat (2018) melakukan penelitian di salah satu SMP di Desa Ngamprah dengan subjek 33 siswa, dan menemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di Desa Ngamprah masih sangat rendah, dengan indikator originalitas memiliki persentase terendah yaitu 12,5%. Penelitian lain oleh Muthaharah, Kriswandani, & Prihatnani (2018) menemukan bahwa dari lima subjek siswa kelas VIII SMPN 1

Salatiga pada tahun pelajaran 2016–2017, hanya dua subjek yang memenuhi tiga aspek berpikir kreatif, yaitu fluensi, fleksibilitas, dan inovasi, sedangkan tiga subjek lainnya hanya memenuhi dua aspek berpikir kreatif, yaitu fluensi dan fleksibilitas pada soal bangun ruang sisi datar. Subjek yang dipilih dalam penelitian tersebut adalah siswa dengan kemampuan matematika tinggi. Penelitian Apriansyah dan Ramdani (2018) juga menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII MTs dalam menyelesaikan soal materi bangun ruang sisi datar masih rendah, sebagian besar siswa masih mengandalkan bantuan guru dalam penyelesaian masalah, dan usaha siswa untuk menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri juga masih rendah. Selanjutnya, rendahnya kemampuan berpikir kreatif juga ditemukan pada penelitian Suparman dan Zanthi (2019) dengan judul penelitian analisis kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP dengan subjek penelitian yaitu 30 siswa kelas VIII di salah satu SMP di Kota Bandung. Hasil pada penelitian tersebut yaitu tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah yang dilihat dari jumlah kesalahan yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan soal tes kemampuan berpikir kreatif matematis. Indikator pemikiran lentur dan indikator berpikir orisinal dalam kemampuan berpikir kreatif siswa, memperoleh persentase terendah masing-masing sebesar 41,67% dan 39,06%.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah peran guru dalam pembelajaran. Peran guru dalam melatih dan mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa juga memiliki pengaruh yang signifikan. Rasnawati, dkk. (2019) menekankan bahwa guru harus aktif dalam memberikan soal-soal yang mendorong kemampuan berpikir kreatif. Melibatkan siswa dalam latihan berpikir kreatif dengan menyelesaikan masalah dapat mengasah kemampuan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di dunia saat ini dan masa depan (Sternberg, 2017).

Kemampuan berpikir kreatif dapat tumbuh, dikembangkan, dan ditingkatkan melalui pembelajaran di sekolah, membantu siswa dalam menganalisis masalah dan memberikan keputusan yang efektif untuk menyelesaikan masalah tersebut. Proses peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik terkait erat dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Langkah-

langkah pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan dapat mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa jika dilaksanakan dengan baik dan optimal. Ulfah & Saifuddin (2018) menggarisbawahi bahwa guru harus menjadi manajer belajar yang aktif dan kreatif, menciptakan lingkungan belajar yang merangsang kemampuan berpikir siswa, meningkatkan keaktifan siswa, memberikan motivasi, dan menggunakan pendekatan yang menarik. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan memilih model pembelajaran yang dapat merangsang rasa ingin tahu (curiosity), aktivitas, ketekunan, kesabaran, dan kepercayaan diri siswa. Saat ini, model pembelajaran yang digunakan oleh guru semakin berkembang dan lebih menekankan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered). Model pembelajaran ini juga sesuai dengan tuntutan kompetensi abad ke-21, sehingga diharapkan dapat menghasilkan individu berkualitas dan kompetitif.

Guru selaku pemegang alur dalam pembelajaran memiliki tanggung jawab untuk memberikan pembelajaran yang efektif. Salah satu upaya Guru dalam menciptakan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran di masa pasca pandemi Covid-19.

Beberapa penelitian menyebutkan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal ini dipaparkan oleh Nurrita (2018) yang menyebutkan bahwa Guru yang memanfaatkan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan proses belajar mengajar yang mudah dan menarik, efisiensi belajar siswa menjadi meningkat, media pembelajaran yang dapat membantu konsentrasi belajar siswa, memunculkan minat belajar, memberikan pengalaman yang menyeluruh dalam belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam mempelajari matematika, terdapat keterkaitan antara berbagai materi, sehingga pengetahuan sebelumnya tentang materi tertentu sangat penting. Selain faktor pembelajaran, ada faktor lain yang mempengaruhi peningkatan kemampuan berpikir kreatif, yaitu kemampuan awal matematis (KAM). Menurut Wulansari (2018), salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar adalah

kemampuan awal siswa atau materi prasyarat yang telah dipelajarinya. Kemampuan Awal Matematis (KAM) merujuk pada kemampuan siswa dalam materi prasyarat matematika yang telah dipelajari sebelumnya dan diperlukan untuk mempelajari materi yang baru. Kemampuan awal matematis ini dibagi menjadi tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi.

Tujuan penelitian terhadap KAM adalah untuk mengetahui apakah pembelajaran yang digunakan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada semua kategori KAM atau hanya pada beberapa kategori KAM tertentu. Namun, peningkatan kemampuan berpikir kreatif berdasarkan kategori KAM (rendah, sedang, dan tinggi) masih belum mencapai hasil yang memuaskan. Hasil penelitian Ningsih (2018) mengenai peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan logis pada siswa SMP menunjukkan bahwa pembelajaran generatif learning tidak secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, ketika dilihat dari berbagai kategori KAM (rendah, sedang, dan tinggi). Hal yang sama juga berlaku untuk kemampuan berpikir logis, yang menunjukkan hasil yang tidak secara signifikan lebih tinggi dari pembelajaran konvensional ketika dilihat dari kategori KAM yang rendah.

Geometri merupakan salah satu bidang kajian dalam materi matematika SMP yang memperoleh porsi lebih besar untuk dipelajari oleh siswa di sekolah dibandingkan dengan materi lain seperti aljabar, bilangan, statistika, dan peluang. Geometri merupakan salah satu bidang dalam matematika yang mempelajari titik, garis, bidang dan ruang serta sifat-sifat, ukuran-ukuran, dan keterkaitan satu dengan yang lain (Nur'aini, Harahap, Badruzzaman, & Darmawan, 2017). Geometri berhubungan dengan setiap aspek dari kehidupan (Jane, 2006). Penting untuk mempelajari geometri karena mencakup berbagai aspek, termasuk konten materi, aplikasi, dan perkembangan kemampuan berpikir yang dapat dihasilkan melalui pembelajarannya.

Namun, beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa menghadapi tantangan dalam mempelajari geometri. Prestasi geometri siswa masih kurang memuaskan, dengan banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami

konsep geometri (Amrina & Karin dalam Anna, 2021). Hal ini karena banyaknya konsep-konsep yang termuat di dalam geometri dan sifatnya yang abstrak, sehingga dalam mengajarkan geometri guru perlu merencanakannya dengan baik agar dapat dipahami oleh siswa. Kesulitan siswa dalam memahami materi geometri berdampak negatif pada tingkat partisipasi siswa selama proses pembelajaran (Junaedi, 2017). Oleh karena itu, dalam pembelajaran geometri, diperlukan pendekatan aktif dan kreatif yang dapat memberikan makna dan arti yang lebih dalam dalam aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan di lapangan di salah satu sekolah di Kabupaten Bandung, guru telah melakukan perencanaan pembelajaran geometri dengan baik. Namun, terdapat beberapa kendala, baik dari segi fasilitas maupun dari siswa. Terkait fasilitas, kendala meliputi ketersediaan alat peraga dan media pendukung lainnya. Guru belum merancang atau membuat media pembelajaran lain selain dari buku pegangan atau modul yang dibuat oleh guru tersebut, sehingga tidak ada objek visual langsung yang bisa diamati oleh siswa. Selain itu, siswa juga menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang kompleks dan mengingat rumus-rumus yang diperlukan dalam geometri, sehingga banyak siswa yang belum mampu menyelesaikan permasalahan pada materi geometri.

Guru juga cenderung memberikan konsep langsung kepada siswa tanpa diberitahukan mengapa konsep tersebut dapat digunakan dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan. Hal ini akan berdampak pada kesiapan siswa dalam menghadapi masa depan. Untuk itu perlu suatu kegiatan pembelajaran matematika di kelas yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan penggunaan perangkat pembelajaran yang menarik.

Seiring berkembang pesatnya IPTEK, dewasa ini telah banyak yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Ada peran penting sistem informasi teknologi jarak jauh dengan daring (*online*) dalam pendidikan yang harus disiapkan untuk menjalankan metode *learning from home*. Salah satu alternatifnya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *mobile*. Arif Purnamayana (Maulana, 2017) menyatakan bahwa *mobile learning* dapat didefinisikan sebagai salah satu fasilitas atau layanan yang memberikan informasi elektronik secara

umum kepada pembelajar dan konten edukasional yang membantu mencapai pengetahuan tanpa memperlumaskan lokasi dan waktu. *Mobile learning* merupakan salah satu metode pembelajaran baru yang memaksimalkan dalam penggunaan teknologi perangkat *mobile* atau *smartphone*. Penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile* dapat menjadi alternatif serta solusi untuk membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar. Semakin aktif peserta didik dapat berpengaruh pada hasil belajar. Beberapa penelitian terdahulu menjelaskan pengaruh media pembelajaran *mobile learning* dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Azizah, *et al.*, (2012) tentang kontribusi media interaktif pada *contextual teaching* berorientasi *learning community* memberikan informasi bahwa media pembelajaran tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Purbasari (2012) tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *android* meningkatkan motivasi belajar siswa SMA.

Selain kemampuan berpikir kreatif, serta media pembelajaran yang mendukung, aspek afektif juga memiliki peran penting dalam pembelajaran dan sering menjadi fokus penelitian. Namun, tidak hanya aspek kognitif saja yang perlu dikembangkan, tetapi juga aspek afektif. Aspek afektif sering kali diabaikan oleh guru dalam pembelajaran matematika, padahal, aspek afektif sangat berpengaruh dan saling terkait dengan kemampuan matematika dan kognitif siswa. Berbagai aspek afektif dapat ditemukan pada siswa dalam mempelajari matematika, dan salah satunya adalah minat belajar siswa yang berperan mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuan matematis tingkat tinggi.

Minat mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan belajar siswa. Siswa yang menaruh minat pada suatu bidang tertentu, maka akan berusaha lebih keras dalam menekuni bidang tersebut dibanding siswa yang tidak menaruh minat. Menurut Slameto (2003) siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut : 1) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus; 2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya; 3) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati; 4) Lebih menyukai hal yang lebih menjadi

minatnya daripada hal yang lainnya, dan 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Menurut Slameto (2010), minat belajar merujuk pada rasa lebih menyukai dan tertarik terhadap sesuatu atau aktivitas berdasarkan kesadaran diri sendiri. Rojabiyah & Setiawan (2015) menggambarkan minat belajar sebagai kegiatan yang dilakukan secara sukarela dan dengan kesenangan tanpa adanya paksaan dalam proses pembelajaran. Minat memiliki pengaruh besar terhadap belajar, karena kurangnya minat siswa terhadap suatu bahan ajar dapat mengakibatkan kurangnya usaha dan performa belajar yang optimal. Hal ini didukung oleh penelitian Sirait (2016) dengan judul "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika," yang menunjukkan bahwa minat belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar matematika. Dari penelitian tersebut, terlihat bahwa minat belajar memiliki kontribusi sebesar 49,8% terhadap peningkatan prestasi belajar matematika siswa.

Hasil pengamatan Myti (2019) di salah satu SMP di Bekasi menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran matematika, siswa kurang berminat dan tidak fokus. Selama penjelasan guru dan pemberian contoh, siswa terlihat tidak memperhatikan dengan baik, berbicara dengan teman selama pembelajaran, dan menunjukkan raut wajah bosan. Oleh karena itu, perlu untuk menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran matematika agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Salah satu strategi untuk menumbuhkan minat siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran inovatif agar siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas mengenai pentingnya kemampuan berpikir kreatif matematis serta media pembelajaran, kebutuhan dan kondisi media pembelajaran yang ada, maka dilakukan upaya nyata untuk mewujudkan media pembelajaran baru sebagai solusi untuk pembelajaran saat ini. Untuk mewujudkan media pembelajaran tersebut dilakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Geometri Berbasis *Mobile* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Minat Belajar Siswa SMP.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa SMP menggunakan media pembelajaran geometri berbasis *mobile*?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran geometri berbasis *mobile*?
3. Apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan media pembelajaran geometri berbasis *mobile* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional ditinjau secara keseluruhan dan ditinjau berdasarkan KAM (rendah, sedang dan tinggi)?
4. Apakah minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran geometri berbasis *mobile* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional ditinjau secara keseluruhan?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa SMP menggunakan media pembelajaran geometri berbasis *mobile*
2. Mengembangkan media pembelajaran geometri berbasis *mobile*
3. Menganalisis perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang menggunakan media pembelajaran geometri berbasis *mobile* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional ditinjau secara keseluruhan dan ditinjau berdasarkan KAM (rendah, sedang dan tinggi).
4. Mengetahui minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran geometri berbasis *mobile* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional ditinjau secara keseluruhan.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

1. Sumbangan pemikiran terkait media pembelajaran geometri berbasis *mobile* bagi siswa SMP
2. Jika temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa siswa SMP yang menggunakan media pembelajaran geometri berbasis *mobile* mengalami peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional, maka hal ini akan memperkuat dukungan terhadap teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran geometri berbasis *mobile* dapat secara optimal meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
3. Jika hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada siswa SMP berdasarkan kemampuan awal matematis (KAM) yang tinggi, sedang, dan rendah, maka penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti pada proses pembelajaran.

4. Manfaat Praktis

1. Jika hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari kemampuan awal matematis (KAM) tinggi, sedang dan rendah maka hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada proses pembelajaran selanjutnya.
2. Memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar matematika secara mandiri dengan memanfaatkan media pembelajaran geometri berbasis *mobile* ini sekaligus dapat menjadi alternatif bagi Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa.