

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum di dalam pendidikan dasar dan menengah mencakup beberapa mata pelajaran, termasuk matematika. Penting bagi anak-anak untuk belajar matematika karena itu tidak hanya membantu mereka dalam menyelesaikan masalah sehari-hari tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir logis dan sistematis (Arsana et. al, 2019). Matematika dalam konteks sekolah dapat di definisikan sebagai kegiatan penelusuran pola dan hubungan. Dalam proses pembelajaran matematika, guru diharapkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan hubungan, melakukan percobaan, mengidentifikasi urutan perbedaan, perbandingan, dan sebagainya. Guru juga di harapkan mendorong siswa untuk menarik kesimpulan serta membantu mereka memahami dan menemukan hubungan antar konsep matematika. Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat strategis untuk penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Upaya meningkatkan kualitas pengajaran matematika menuntut para pendidik untuk terus mengembangkan diri, baik dalam berpikir kreatif, logis, kreatif, terstruktur maupun dalam kemampuan mengelola proses pembelajaran.

Pembelajaran untuk menghasilkan kemampuan yang berisikan ide-ide dan alternatif pemecahan masalah secara rasional dapat di kembangkan oleh siswa melalui penguasaan kemampuan dan keterampilan matematika yang memadai. Hal ini bertujuan untuk mencapai kemampuan berpikir kreatif siswa yang optimal, di mana siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan matematika mereka dengan efektif dalam memecahkan masalah dan berpikir secara kreatif. Keterampilan matematika sangat penting untuk kehidupan sehari-hari dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), sehingga perlu di ajarkan kepada setiap siswa. Pada dasarnya, matematika merupakan ilmu yang proses pembelajarannya bersifat deduktif, formal, dan abstrak, dan sebaiknya di berikan kepada anak-anak sejak sekolah dasar, ketika pola berpikir mereka masih berada pada tahap operasional konkret (Hudojo dalam Anisensia, et. al. 2020).

Dalam konteks pembelajaran matematika saat ini, di perlukan inovasi untuk memperbaharui pendekatan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, peran kreativitas menjadi sangat penting. Perhatian terhadap kurangnya kemampuan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika dapat menghambat perkembangan kemampuan berpikir kreatif dalam matematika. Kemampuan berpikir kreatif dapat tercermin dalam proses penyelesaian masalah dengan berbagai pendekatan. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun (2010) yang mencakup tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan. Salah satu kriteria untuk kualifikasi kemampuan lulusan adalah kemampuan berpikir kreatif dalam konteks abstrak dan konkret yang sesuai dengan materi yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sejenis.

Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah menghasilkan peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era abad ke-21. Pendekatan pembelajaran yang relevan adalah pengembangan keterampilan mencipta dan inovasi (*creativity and innovation skills*), untuk mencapai tujuan ini, penting bagi pendidikan untuk memberikan pengetahuan dan melatih peserta didik dalam berpikir kreatif di setiap tahap pendidikan. Berpikir kreatif dapat ditanamkan sejak dini dengan mendorong anak-anak untuk melakukan eksplorasi, inkuiri, penemuan, dan pemecahan masalah. Pada kenyataannya, upaya pengembangan kemampuan berpikir kreatif di sekolah masih belum optimal, proses pembelajaran sering kali di dominasi oleh metode ceramah, di mana siswa lebih banyak berperan sebagai pendengar. Guru cenderung memberikan contoh langsung dengan solusi, sedangkan siswa jarang diberi kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif, sehingga mereka hanya berperan sebagai pencatat. Situasi ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan kurang mengembangkan kreativitas mereka.

Kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dalam konteks matematika juga berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Kemampuan berpikir kreatif ini merupakan bagian dari kecerdasan siswa yang menjadi faktor internal yang memengaruhi pencapaian akademis mereka. Berpikir kreatif dalam matematika tercermin dalam kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah

dengan lancar, menggunakan berbagai strategi pemecahan masalah, dan menjelaskan jawaban dengan pendekatan atau ide mereka sendiri (Rahman dalam Rohmawati, 2018).

Dalam mengatasi masalah kemampuan berpikir kreatif yang rendah dan ketidakmerataan komposisi siswa dalam setiap kelompok, peneliti memilih untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan *Quizizz*. Pendekatan pembelajaran berorientasi pada siswa (*Student Centered Learning*) dengan media yang sesuai dengan kondisi siswa dianggap sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian ini, pembelajaran kooperatif tipe STAD diintegrasikan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi, yaitu *Quizizz*. Model pembelajaran kooperatif STAD, sebagaimana dijelaskan oleh Isjoni (dalam Firdaus, 2022) memberikan penekanan pada keterlibatan aktif siswa dan interaksi antar siswa untuk saling memotivasi dan membantu dalam pemahaman materi. Kolaborasi antara STAD dan media *Quizizz*, alat pembelajaran berbasis IT, di harapkan dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Florentina & Leonard (2017) di temukan hasil bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di SMP Negeri 223 Jakarta Timur, hasil menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* lebih unggul dibandingkan dengan yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS). Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Harahap, Panjaitan & Siagian (2021) kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menunjukkan hasil yang lebih baik di bandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, terdapat interaksi signifikan antara strategi pembelajaran yang diterapkan dengan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis siswa. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Santika (2016) ditemukan hasil analisis dan pembahasan temuan penelitian bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif tipe STAD yang di

dukung oleh *Geometer's Sketchpad* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa, indikator keberhasilan yang di temukan dari kemampuan berpikir kreatif matematika siswa yang menerima pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan bantuan GSP lebih meningkat di bandingkan dengan siswa yang menerima pembelajaran konvensional.

Peran guru sangat signifikan dalam memfasilitasi perkembangan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika. Kemampuan berpikir kreatif siswa meliputi kemampuan berpikir lancar dengan menghasilkan banyak ide dan solusi, fleksibilitas dalam menghasilkan jawaban yang beragam, kemampuan berpikir orisinal dengan menghasilkan solusi yang unik dan tidak konvensional, serta kemampuan elaborasi dengan mengembangkan gagasan secara mendalam dan detail.

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Student Team Achievement Divisions* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar” dengan bertujuan peneliti melakukan kembali penelitian dengan model pembelajaran *cooperative tipe Student Team Achievement Divisions* (STAD) namun dengan media yang berbeda dengan berbantuan *Quizizz*. Media *Quizizz* di pilih karena menawarkan platform yang interaktif dan menarik bagi siswa dengan fitur-fitur seperti kuis permainan, papan peringkat, dan umpan balik instan, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses belajar, interaktivitas ini berkontribusi pada peningkatan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran. Materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah pada pembelajaran matematika di kelas IV.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di uraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model *cooperative tipe STAD* berbantuan *Quizizz* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional?

2. Bagaimana pengaruh model *Cooperative* tipe STAD berbantuan *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah jawaban dari rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative* tipe STAD berbantuan *Quizizz* lebih baik dibandingkan menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis model pembelajaran *cooperative* tipe STAD berbantuan *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap agar hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi semua pembaca, baik dalam aspek teoritis maupun praktis. Manfaat dari penelitian ini dapat di bagi menjadi dua kategori utama, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut adalah penjelasan mengenai manfaat penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pembelajaran matematika, khususnya terkait dengan Model Pembelajaran *cooperative* Tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD) berbantuan *Quizizz*. Temuan dari penelitian ini dapat memperkaya literatur ilmiah dengan informasi baru dan wawasan tambahan mengenai efektivitas strategi pemahaman kemampuan berpikir kreatif siswa yang dapat dikembangkan lebih luas untuk penelitian lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Pendidik

Manfaat bagi guru di harapkan penelitian ini dapat di terapkan dalam kegiatan pembelajaran dan bisa meningkatkan hasil kemampuan berpikir kreatif matematika siswa serta merancang pembelajaran yang menarik dan inovatif.

b. Manfaat Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan dari kemampuan berpikir kreatif matematika dengan kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar dan berguna untuk kehidupan sehari-hari serta dapat memberikan dampak positif pada pemahaman konsep matematika siswa di Sekolah Dasar dengan penggabungan model pembelajaran *cooperative* dan platform kuis online, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan efektif dalam memahami materi pelajaran matematika.

c. Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah di harapkan penelitian ini dapat membantu peneliti selanjutnya sebagai rujukan atau untuk di kembangkan lagi dan peneliti di harapkan mendapatkan pengalaman dan keterampilan untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional di sekolah dasar.

d. Manfaat Bagi Pembaca

Manfaat bagi pembaca di harapkan peneliti dapat menyajikan paparan informasi atau gambaran mengenai Model Pembelajaran *cooperative Tipe Student Team Achievement Divisions* (STAD) berbantuan *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi dari penelitian ini terdiri dari 5 bagian, yaitu Bab I pendahuluan, Bab II kajian teori, Bab III metode penelitian, Bab IV temuan dan pembahasan penelitian dan Bab V kesimpulan, implikasi dan rekomendasi serta Daftar Pustaka dan Lampiran-lampiran. Sistematika skripsi yang saya gunakan merujuk pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI tahun 2019 Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2019, mengenai sistematika yang di gunakan sebagai berikut.

Bab I: berisi pendahuluan yang terdapat latar belakang dari penelitian, identifikasi rumusan masalah penelitian, tujuan dari penelitian, manfaat teoritis dan manfaat praktis bagi guru, siswa, peneliti dan pembaca serta terakhir terdapat struktur organisasi dari penelitian.

Bab II: Kajian Pustaka, berisikan mengenai kajian pustaka yang membahas mengenai dasar-dasar teori mengenai penelitian yang di lakukan yang terdiri dari

pendekatan *cooperative*, model pembelajaran tipe STAD, platform *Quizizz*, kemampuan berpikir kreatif siswa dan materi ajar.

Bab III: berisikan Metode Penelitian. Pada bab ini menjelaskan mengenai alur penelitian yang dilaksanakan dari mulai jenis dan desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

Bab IV: Temuan dan Pembahasan, berisikan temuan pencarian yang meliputi pengolahan serta analisis data yang sesuai dengan masalah yang dibuat dan pembahasan untuk penelitian yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan yang telah di ajukan pada rumusan masalah.

Bab V: Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi dari hasil penjelasan penelitian yang tujuannya di harapkan di jadikan bahan pertimbangan untuk selanjutnya dimanfaatkan dari hasil penelitian.