

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini, peneliti akan memaparkan berbagai dasar yang melandasi pelaksanaan penelitian. Bagian pendahuluan mencakup latar belakang yang menjelaskan pentingnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa serta alasan pemilihan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw* sebagai alternatif pembelajaran. Selain itu, disajikan rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian, tujuan yang hendak dicapai, serta manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis. Pada bagian akhir, peneliti juga memaparkan sistematika penulisan skripsi sebagai gambaran umum isi penelitian secara keseluruhan.

1.1 Latar Belakang

Kemampuan berpikir kreatif merupakan komponen penting dalam menciptakan inovasi dan ide untuk memecahkan masalah (Aji dkk., 2024). Kegiatan yang mendorong kreativitas dan beberapa menghasilkan ide matematika, mendorong berpikir kreatif dalam matematika. Saat ini, ada beberapa siswa yang tidak memiliki kemampuan berpikir kreatif; terkadang siswa hanya terfokus pada materi atau konsep yang diajarkan oleh guru, sehingga pembelajaran terfokus pada guru saja; dan terutama dalam pelajaran matematika, siswa tidak dapat menyelesaikan masalah dengan cara mereka sendiri. Oleh karena itu, berpikir kreatif sangat penting bagi siswa dalam berbagai bidang, seperti matematika. Menurut Fikriani dkk. (2022), "Berpikir kreatif membantu siswa menemukan berbagai cara untuk menyelesaikan soal matematika" dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, pemahaman konsep, dan inovasi. Siswa sekolah dasar biasanya tidak memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis yang baik. Salah satu faktor utamanya adalah pendekatan pembelajaran yang masih konvensional, di mana guru bertindak sebagai pusat pembelajaran dan siswa hanyalah penerima informasi. Siswa tidak memiliki banyak kesempatan untuk mempelajari konsep baru, dan sumber belajar mereka terbatas. Siswa cenderung hanya berlatih untuk menyelesaikan masalah secara kritis melalui latihan dan

evaluasi yang terfokus pada buku terbuka. Ini berarti mereka tidak memiliki banyak waktu untuk berpikir kreatif. Hal ini menyebabkan siswa memahami matematika hanya tentang apa yang diajarkan guru dan tidak dapat mempelajarinya dengan konteks yang lebih luas (Andianti dkk., 2021).

Kurangnya penggunaan sumber belajar selain buku menyebabkan penurunan kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah (Satriani dkk., 2020). Sistem pembelajaran sekolah masih gagal mendorong siswa untuk mencari sumber belajar baru. Pembelajaran yang kurang terstruktur juga menghambat siswa untuk bekerja sama menyelesaikan tugas dengan cara yang lebih kreatif (Primadoni dkk.2023). Dalam pendidikan matematika, buku teks seringkali menjadi satu-satunya sumber pembelajaran. Metode ini dapat menyebabkan variasi materi yang terbatas, menyebabkan siswa bosan dan kesulitan memahaminya (Khoirunnisa dkk, 2022). Selain itu, banyak siswa kesulitan menyelesaikan soal cerita matematika. Kemampuan untuk memahami konsep dasar, perhitungan, dan pemecahan masalah adalah beberapa faktor yang sering menyebabkan kesulitan ini. Ini bukanlah isyarat untuk memahami masalah, menemukan operasi hitung yang tepat, dan menggunakan metode penyelesaian yang tepat (Laila dkk, 2023). Siswa harus berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran untuk mengatasi masalah ini.

Model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah salah satu model pembelajaran yang telah terbukti efektif. Model ini menawarkan kepada siswa kesempatan untuk mengembangkan kemampuan kreatif mereka dalam menyelesaikan masalah matematika dengan cara yang lebih fleksibel dan inovatif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Nikmah dkk, 2024). Model *Creative Problem Solving* (CPS) terdiri dari beberapa langkah, yaitu memahami masalah, mengumpulkan data, menemukan ide-ide, memilih solusi terbaik, dan mengimplementasikannya. Tahapan-tahapan ini memberi siswa kesempatan untuk mengembangkan ide-ide baru dan berani membuat pilihan yang cerdas (Agustin, 2021). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Papingka dkk. (2023), model *Creative Problem Solving* (CPS) terbukti mampu meningkatkan kreativitas, keaktifan, dan keinginan siswa untuk memahami materi. Selain itu,

Paola Pebriyanti, 2025

PENGARUH MODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) BERBANTUAN MEDIA MAGIC STRAW TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

model *Creative Problem Solving* (CPS) mengajarkan siswa untuk berpikir kritis saat memecahkan masalah.

Model *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan evolusi dari metode pemecahan masalah yang menggabungkan pemikiran kreatif bersama dengan pemecahan masalah secara sistematis (Rosmia dkk, 2012). Dalam pelaksanaannya, pembelajaran berpusat pada siswa, dan peran guru sebagai pembimbing yang membantu siswa memecahkan masalah yang sangat penting. Guru bertanggung jawab untuk menyediakan pelajaran atau topik diskusi yang dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan menemukan solusi atas masalah yang dihadapi (Wansaubun dkk., 2020). Salah satu media yang menarik yang dapat digunakan untuk mendukung penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah *Magic Straw*.

Memanfaatkan *Magic Straw* sebagai alat bantu dalam penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah kombinasi yang ideal untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa (Riza dkk, 2024). Media *Magic Straw* adalah alat pembelajaran inovatif yang membantu siswa memahami konsep matematika secara konkret dan interaktif. Media ini memungkinkan siswa mengeksplorasi konsep matematika secara visual dan kreatif, meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dan meningkatkan kemampuan kreatif (Fauziah, 2020). Dalam studinya yang berjudul “Pengaruh Pendekatan Realistik Matematika”, Fauziah (2020) mengatakan bahwa media ini dapat menghubungkan konsep abstrak dengan gambar nyata, meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dan menggunakan media *Magic Straw* dalam model *Creative Problem Solving* (CPS) membantu siswa mencari solusi untuk masalah matematika dan membantu mereka berpikir kreatif (Sulaeman dkk. 2021). Penelitian ini berjudul "Pengaruh Model *Creative Problem Solving* (CPS) Berbantuan Media *Magic Straw* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas V sekolah dasar?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas V sekolah dasar yang mendapatkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw* lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh model *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas V sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas V sekolah dasar yang mendapatkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan media *Magic Straw* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur pendidikan dan memberikan referensi untuk penelitian lebih lanjut yang fokus pada strategi pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan pemecahan masalah kreatif dan berkaitan dengan penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) yang dibantu oleh media *Magic Straw* dapat meningkatkan kemampuan kreatif matematika siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini adalah untuk menawarkan guru alternatif strategi pembelajaran yang menarik dan interaktif melalui penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan bantuan media *Magic Straw*. Diharapkan bahwa metode ini akan membantu guru menyampaikan materi matematika dengan cara yang lebih fleksibel dan membuat siswa lebih mudah memahami konsep, khususnya dalam topik luas daerah bangun datar gabungan.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah matematika melalui pengalaman belajar yang menarik dan menantang dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), yang dibantu oleh media *Magic Straw* pembelajaran matematika akan meningkat dan lebih menarik.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam menyusun naskah penelitian, peneliti mengacu pada Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah UPI Tahun Akademik 2024. Struktur pedoman disusun dengan Bab bernomor terstruktur dan sistematis. Ruang lingkup penelitian merupakan suatu batasan dalam penelitian untuk mempermudah peneliti dalam menuliskan isi penelitian yang telah disusun. Dalam penelitian ini menyajikan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I berisi Pendahuluan mengenai Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Ruang Lingkup Penelitian.
2. Bab II berisi Tinjauan Pustaka mengenai uraian teori berupa penjelasan model *Creative Problem Solving* (CPS), media *Magic Straw* dan kemampuan berpikir kreatif. Pada tinjauan pustaka terdapat penelitian terdahulu yang relevan untuk mendukung penelitian.
3. Bab III berisi Metode Penelitian berupa penjelasan metode yang digunakan yaitu metode kuantitatif, jenis penelitian Quasi Experiment dengan *Nonequivalent Control Group Design*, populasi seluruh Siswa Kelas V Sekolah

Paola Pebriyanti, 2025

PENGARUH MODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) BERBANTUAN MEDIA MAGIC STRAW TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dasar di Kabupaten Bekasi, Menggunakan teknik pengumpulan data tes dan non tes serta menggunakan prosedur analisis data berupa pengembangan instrument yang terdiri dari Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Tingkat Kesukaran Soal, dan Daya Pembeda. Analisis data terdiri dari Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Hipotesis, Uji Regresi Linear Sederhana dan Uji N Gain.

4. Bab IV berisi Hasil dan Pembahasan yang menjabarkan temuan dan pembahasan mengenai hasil penelitian maupun pengembangan yang telah disusun oleh peneliti berdasarkan pengolahan data untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini.
5. Bab V berupa Simpulan dan Saran yang menjabarkan kesimpulan, dan saran untuk peneliti selanjutnya yang disusun berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan.