

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di sekolah merupakan sesuatu yang sangat penting bagi perkembangan setiap individu. Di sekolah, siswa mendapat materi pelajaran secara bertahap. Mulai dari pengenalan konsep, hingga membahas materi yang rumit. Pada pengenalan konsep, siswa dibimbing untuk memahami dasar dari suatu materi pelajaran. Konsep awal ini akan menjadi pondasi bagi siswa untuk dapat melanjutkan kepandaianya pada materi-materi selanjutnya.

Selain konsep awal yang sangat penting bagi siswa, kekreatifan siswa didalam kelas pun sangat diperlukan. Menurut Evans (1991) dalam Beetleston, menjelaskan bahwa berfikir kreatif adalah suatu aktivitas mental yang membuat hubungan-hubungan (*connections*) yang terus menerus (kontinu), sehingga ditemukan kombinasi yang benar atau sampai seseorang itu menyerah. Berfikir kreatif dapat juga dipandang sebagai suatu proses yang digunakan ketika seorang individu mendatangkan atau memunculkan suatu ide baru. Ide baru tersebut merupakan gabungan ide-ide sebelumnya yang belum pernah diwujudkan (*Infinite Innovation Ltd*, 2001) dalam Beetleston.

Berfikir kreatif sangat penting untuk ditumbuhkembangkan didalam kehidupan sehari-hari siswa. Dengan terbiasa berfikir kreatif siswa dengan mudah memecahkan masalah yang diberikan kepadanya. Selain itu, mayoritas siswa ketika diberikan soal didalam proses pembelajaran, masih belum bisa percaya diri dengan jawaban mereka masing-masing. Mereka masih belum terbiasa berfikir berbeda dari teman-temannya yang lain. Mereka masih bergantung dengan jawaban temannya dan masih belum bisa menerima berbagai jawaban yang beragam di kelas. Padahal jawaban mereka adalah benar. Hanya caranya saja yang berbeda.

Jika mereka sudah terbiasa berfikir kreatif, maka hal itu bukan lagi menjadi masalah bagi mereka. Perbedaan cara menjawab tidak lagi

Zulfi, 2016

EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN VISUAL, AUDITORY, KINESTHETIC (VAK) TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF MATEMATIK SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dipermasalahan. Selama masih didalam koridor pengerjaan yang benar dan jawaban yang dihasilkan sesuai. Dengan berfikir kreatif, siswa akan terbiasa berfikir berbeda dari yang lain. Pembelajaran akan lebih beragam karena penyelesaian dari sebuah soal memiliki alternatif jawaban yang banyak. Dari sana akan didapat siswa-siswa yang bisa menemukan sesuatu yang baru. Karena kekreatifan itu tidak hanya menciptakan sebuah benda yang layak jual saja. Dengan menemukan penyelesaian yang terbarupun merupakan sebuah inovasi dari hasil cipta seseorang yang memiliki daya berfikir kreatif.

Dilihat dari pengaruhnya yang cukup besar terhadap keberhasilan siswa dalam menyelesaikan tugasnya, maka masalah ini dirasa perlu untuk dimunculkan dan dicarikan penyelesaiannya. Masalah yang ada, terutama dibidang pendidikan memang sangat banyak dan perlu diselesaikan dengan cara mencari jalan keluarnya, termasuk masalah didalam pemahaman konsep awal ini.

Mengenai masalah ini, terdapat beberapa alasan yang menyebabkan kemunculannya yaitu, pertama adalah kurang terbiasanya siswa dalam berfikir kreatif serta kurang terbiasanya mereka akan keberagaman. Kedua, kurangnya konfirmasi dari guru mengenai jawaban-jawaban yang bisa digunakan dan tidak bisa digunakan dalam sebuah penyelesaian masalah. Karena jika guru hanya menjelaskan hanya berfokus pada satu jawaban saja, tidak melihat jawaban yang lain, maka para siswa tidak akan mengetahui apakah jawaban seperti yang lain itu adalah benar. Padahal bisa jadi jawaban yang mereka buat bisa digunakan, tetapi hanya caranya saja yang berbeda.

Disini peneliti ingin mencoba mengembangkan metode pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic (VAK)* terhadap kemampuan berfikir kreatif matematik kepada siswa Sekolah Dasar. Cara kerja metode ini secara umum adalah pembelajaran yang mengkombinasikan beberapa modalitas yang dimiliki siswa, diantaranya visual, audio dan kinestetik siswa. Untuk mencapai apa yang diinginkan diatas, yaitu agar siswa terlatih berfikir kreatif, maka peneliti mengadakan sebuah penelitian yang berjudul “EFEKTIVITAS

Zulfi, 2016

EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN VISUAL, AUDITORY, KINESTHETIC (VAK) TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF MATEMATIK SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

METODE PEMBELAJARAN *VISUAL, AUDITORY, KINESTETHIC* (VAK) TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF MATEMATIK SISWA SEKOLAH DASAR”

B. Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang masalah diatas, didapatkan beberapa rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengaruh metode pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* terhadap kemampuan berfikir kreatif matematik siswa Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah interaksi dari metode pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* terhadap kemampuan berfikir kreatif matematik siswa Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dari diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* terhadap kemampuan berfikir kreatif matematik siswa Sekolah Dasar
2. Untuk mengetahui ada tidaknya interaksi dari metode pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* terhadap kemampuan berfikir kreatif matematik siswa Sekolah Dasar

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

Manfaat penelitian ini bagi para guru adalah dapat menginformasikan bahwa dengan metode pembelajaran VAK dapat menumbuhkan kemampuan berfikir kreatif matematik siswa SD. Selain itu, dengan menggunakan metode ini akan dapat mengkombinasikan tiga modalitas siswa SD, yaitu visual, audio dan kinestetik mereka masing-masing sehingga tidak ada kemampuan yang termayoritas ataupun terminoritas

Zulfi, 2016

EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN *VISUAL, AUDITORY, KINESTETHIC* (VAK) TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF MATEMATIK SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Bagi siswa

Bagi siswa, manfaat diadakannya penelitian ini adalah merasakan pembelajaran yang bermakna dan dapat memupuk kreatifitas yang mereka miliki. Tidak takut untuk berbeda dari orang banyak selama perbedaan itu masih pada jalur yang benar.

3. Bagi peneliti sendiri

Manfaat bagi peneliti adalah dapat mengetahui masalah-masalah yang sering dihadapi oleh siswa dan guru selama di sekolah. Sehingga peneliti dapat belajar untuk mencari jalan keluarnya. Ketika sudah benar-benar terjun ke lapangan, peneliti akan terlatih untuk memecahkan masalah yang ada. Karena sebelumnya sudah pernah belajar memecahkan masalah di kelas dengan mengajar menggunakan metode yang kreatif.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Pada penelitian yang akan dilaksanakan, peneliti ingin meneliti kemampuan berfikir kreatif matematik siswa kelas 5 SD. Kemampuan tersebut akan diteliti melalui materi ajar skala. Yang diharapkan adalah siswa dapat terlatih berfikir kreatif melalui aktivitas pembelajaran yang diberikan. Objek yang ikut berpartisipasi didalam penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas 5 SDN Lialang kecamatan Taktakan kota Serang. Penelitian ini akan dilaksanakan pada tanggal 1-28 Mei 2016 yang akan dilaksanakan di SDN Lialang kecamatan Taktakan kota Serang. Penelitian tersebut terhenti selama 1 minggu dikarenakan adanya agenda Ujian Nasional dan Ujian Sekolah kelas VI. Penelitian ini dilakukan agar siswa dapat memahami materi skala dan dapat belajar berfikir kreatif serta dapat mengaplikasikannya dikehidupan sehari-hari. Teknis melakukan penelitian ini adalah dengan melakukan *pretest*. Dilanjutkan dengan membagi kelas menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian dilanjutkan dengan *treatment* sebanyak tiga kali dimasing-masing kelas. Terakhir adalah *posttest* untuk mengukur hasil akhir yang didapat oleh siswa.

F. Definisi Operasional Variabel

Zulfi, 2016

EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN VISUAL, AUDITORY, KINESTETHIC (VAK) TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF MATEMATIK SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada penelitian ini terdapat dua buah variabel yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebas dari penelitian ini adalah metode pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic (VAK)*, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berfikir kreatif matematik siswa SD. Berikut adalah definisi operasional dari tiap-tiap variabel tersebut:

1. *Visual, Auditory, Kinesthetic (VAK)*

Visual, menggambar segala sesuatu yang melibatkan penglihatan anak. Yang diakses oleh *visual* anak adalah berupa warna, potret mental, gambar dan sebagainya, Huda (2013). Dengan kecerdasan ini anak akan terlihat lebih teratur. Sangat memerhatikan segala sesuatu yang ada disekitarnya sehingga dia sangat menjaga penampilannya. Anak dengan kecerdasan ini, lebih mudah mengingat dengan melihat gambar-gambar, serta lebih suka membaca daripada dibacakan, sehingga kegiatan membaca lebih baik. Untuk menjelaskan kepada anak dengan karakter seperti ini, maka membutuhkan gambaran lebih menyeluruh agar anak bisa menangkap detail yang diterangkan.

Auditoris, menggambar segala tentang pendengaran anak, sehingga berhubungan dengan bunyi. Contohnya adalah seperti musik, suara, dialog, irama dan sebagainya, Huda (2013). Anak dengan karakter *visual*, perhatiannya mudah terpecah, ketika berbicara terdengar sedikit lebih berirama, berbeda dari yang dijelaskan diatas, anak yang *auditoris* lebih mudah memahami materi dengan cara mendengarkan, sehingga apa yang diterangkan guru dapat ia terima dengan baik.

Kinestetik, adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan gerak anak. Anak dengan karakter seperti ini adalah anak yang tidak bisa berdiam lama. Ia senantiasa senang bergerak kesana kemari, sehingga tak jarang membuat sedikit keramaian di dalam kelas. Namun, bukan berarti anak dengan karakter semacam ini dimatikan aktivitasnya, tetapi diarahkan kearah yang positif. Misalnya, memberikannya tanggung jawab yang membuat ia banyak bergerak, agar karakternya dapat dipergunakannya

Zulfi, 2016

EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN VISUAL, AUDITORY, KINESTETHIC (VAK) TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF MATEMATIK SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kearah yang bermanfaat. Anak dengan kecerdasan kinestetik, biasanya banyak bergerak. Ketika sedang membaca pun ia sangat suka melakukannya sambil menunjuk bacaan tersebut. Dalam mengingat, ia lebih suka melakukannya sambil bergerak dan melihat. Sehingga guru pun harus sedikit aktif untuk menanggapi anak dengan kecerdasan kinestetik, agar ia mendapatkan jawaban dari apa yang ia pertanyakan.

2. Kemampuan Berfikir Kreatif Matematik

Kemampuan berfikir kreatif matematik adalah kemampuan seseorang secara abstrak dan kreatif. Dimana anak dengan kemampuan seperti ini akan memecahkan masalah dengan cara yang baru dan berbeda dari biasanya terkait matematika. Ketika ia mendapatkan soal-soal yang mengharuskannya mencari jawaban dengan berfikir agak keras, maka ia akan menemukan jawaban dengan mencari akar permasalahannya yang kemudian mencari jawabannya secara sistematis. Ketika menjabarkan penjelasannya, juga runtut dari awal hingga akhir. Kreatifitas anak pun terlihat saat proses ia menyelesaikan persoalan matematika dalam bentuk essay. Mereka dapat menjabarkannya dengan jalan pikirannya sendiri dengan tidak membelok dari tata aturan yang berlaku. Jadi, dengan kemampuan seperti ini akan membiasakan anak memecahkan masalah dengan cara yang kreatif dan berusaha menemukan jawabannya.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Skripsi yang dibuat terdiri dari 5 BAB, yaitu

1. BAB I pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan skripsi.
2. BAB II adalah tinjauan pustaka yang akan membahas mengenai kajian teori, penelitian terdahulu dan hipotesis penelitian.
3. BAB III adalah metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, analisis data dan pengembangan bahan ajar.

Zulfi, 2016

EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN VISUAL, AUDITORY, KINESTHETIC (VAK) TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF MATEMATIK SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. BAB IV temuan dan pembahasan,
5. BAB V adalah simpulan dan saran



Zulfi, 2016

EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN VISUAL, AUDITORY, KINESTHETIC (VAK) TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF MATEMATIK SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu