

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman menuntut manusia untuk meningkatkan potensi dan kualitas dirinya agar dapat bersaing dengan dunia luar, salah satunya yaitu melalui pendidikan dan pengajaran. Setiap manusia berhak memperoleh pendidikan yang bermutu sehingga tujuan dari pendidikan tersebut dapat dicapai dengan baik. Adapun pengertian pendidikan nasional menurut Resmini dkk (2009, hal.3) :

“Pendidikan Nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Dari definisi di atas, dijelaskan bahwa pendidikan untuk mengembangkan peserta didik yang berkualitas. Dengan berkembangnya pendidikan, banyak dilakukan penyempurnaan-penyempurnaan di berbagai komponen pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan, sehingga dapat menghasilkan sumberdaya yang berkualitas. Adapun tujuan pendidikan nasional yang dirumuskan dalam UU No.20 Tahun 2003 pasal 3 yaitu :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”^{e4}

Berdasarkan tujuan tersebut, kemampuan yang turut dikembangkan dalam upaya pembentukan kualitas individu adalah kemampuan berpikir kreatif. Berpikir merupakan suatu aktivitas mental yang sedang terjadi dalam memikirkan suatu hal. Menurut King (2016: 324) secara formal, berpikir kreatif melibatkan proses penggunaan informasi secara mental dengan cara

membentuk konsep, memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan memperlihatkan dalam cara yang kritis atau kreatif. Namun kenyatannya, kemampuan berpikir siswa dibatasi oleh contoh-contoh soal yang diberikan oleh guru. Siswa lebih cenderung senang belajar dengan tipe soal yang hampir sama dengan contoh dan jarang menggunakan tipe soal yang berbeda. Ketika siswa dihadapkan pada soal yang lebih sulit dan sedikit berbeda dengan contoh yang diberikan oleh guru, siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal. Saat siswa merasa tidak mampu menyelesaikan soal, mereka cenderung mengandalkan apa yang dicontohkan guru. Akibatnya, kurang berkembangnya kemampuan kreativitas siswa.

Sejalan dengan hasil observasi yang peneliti lakukan pada studi pendahuluan di kelas V SD Negeri Pangulah Selatan 1 Kabupaten Karawang terhadap siswa ditemukan beberapa permasalahan, diantaranya: (1) Siswa kurang tertarik terhadap pelajaran matematika karena menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit; (2) Belum terlihatnya aspek-aspek kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang seharusnya mereka miliki; (3) Lemahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika, dimana mereka hanya mengikuti contoh-contoh penyelesaian yang diberikan guru tanpa bisa mengembangkan bahkan tidak memiliki ide lain untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa diperlukan kriteria soal yang mencakup taksonomi tujuan pendidikan dalam pembelajaran.

Dalam perkembangannya taksonomi tujuan pendidikan yang disusun oleh Bloom (Djauhari, 2015: 848) mengalami revisi oleh Anderson dan Krathwohl yang mengklarifikasikan proses kognitif menjadi enam kategori, yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan menciptakan (*creating*). Taksonomi untuk ranah kognitif dalam pendidikan digunakan untuk menentukan tingkat kemampuan soal serta mengidentifikasi kemampuan siswa mulai dari tingkat yang rendah hingga tingkat yang tinggi. Menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan dikategorikan dalam *creative*

thinking yaitu *High Order Thinking Skill* (HOTS) (Djauhari, 2015: 849). Tetapi, karena kriteria soal yang diberikan dalam pembelajaran matematika berdasarkan tingkatan taksonomi jarang digunakan bahkan tidak pernah. Siswa cenderung kurang terlatih berpikir kreatif yaitu berpikir diluar mengingat dan menggunakan konsep secara langsung, sehingga ketika siswa dihadapkan pada soal tingkat tinggi mereka cenderung mengalami kesulitan karena kurangnya keterampilan siswa dalam mengembangkan pola pikirnya dan mengungkapkan ide yang dimiliki. Siswa beranggapan bahwa dalam menjawab soal cukup dikerjakan seperti apa yang dicontohkan guru tanpa mengetahui makna dan pengertiannya. Hal ini dapat menyebabkan minimnya kemampuan kreativitas siswa.

Kreativitas atau berpikir kreatif sangat dibutuhkan untuk memecahkan masalah yang tidak terduga dalam kehidupan sehari-hari. Dengan berpikir kreatif diharapkan siswa mampu menyelesaikan masalah atau soal dengan berbagai ide atau gagasan yang luas. Munandar (2014: 192) menyebutkan bahwa siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif memenuhi keterampilan berpikir lancar, berpikir luwes (fleksibel), berpikir orsinil, dan berpikir terperinci (elaborasi). Dimana berpikir kreatif dapat memiliki arti yang menghasilkan banyak gagasan/jawaban yang relevan, arus pemikiran lancar, menghasilkan gagasan yang beragam, arah pemikiran yang berbeda, memberikan jawaban yang tidak lazim, dan mengembangkan, menambah, memperkaya, dan memperluas suatu gagasan.

Kemampuan berpikir kreatif termasuk ke dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking*) yaitu proses berpikir yang tidak sekedar menghafal dan menyampaikan kembali informasi yang diketahui (Solehuzain & Nur, 2017). Menurut Sumarno (2013) berpikir kreatif matematis dalam matematika dan dalam bidang lainnya merupakan bagian dari keterampilan hidup yang perlu dikembangkan terutama dalam menghadapi era informasi dan suasana bersaing semakin ketat. Aspek berpikir kreatif sangat penting bagi siswa karena diharapkan dapat memunculkan ide-ide baru yang muncul dari dirinya sendiri, selain itu berpikir kreatif juga diperlukan dalam dunia kerja

kelak. (Istiqomah *et al.*, 2017) serta untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi (Konita *et al.*, 2017). Berdasarkan hal tersebut, manusia diharuskan untuk menjadi manusia kreatif. Tidak dapat dipungkiri dengan adanya perkembangan dunia yang semakin maju, maka perkembangannya menuntut manusia menjadi pribadi yang kreatif. Selain itu, menurut Permendikbud Nomor 81A tentang Implementasi Kurikulum (2013:7) menguraikan bahwa kemampuan siswa yang diperlukan dalam pembelajaran antara lain kemampuan komunikasi, berpikir kritis, dan berpikir kreatif. Silver (1997) menjelaskan bahwa menilai berpikir kreatif anak-anak dan orang dewasa sering digunakan “*The Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT)*”. Tiga komponen kunci yang dinilai dalam kreativitas menggunakan TTCT (*The Torrance Tests of Creative Thinking*) adalah kefasihan (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan kebaruan (*novelty*). Indikator kemampuan berpikir kreatif matematis ditunjukkan pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. 1 Indikator Berpikir Kreatif menurut Silver (1997)

Aspek	Indikator
Kefasihan (<i>fluency</i>)	Siswa dapat menghasilkan banyak ide yang berbeda untuk memberikan jawaban yang benar.
Keluwesan (<i>flexibility</i>)	Siswa mampu menghasilkan berbagai macam ide dengan pendekatan yang berbeda.
Kebaruan (<i>novelty</i>)	Memberikan jawaban yang tidak lazim atau memberikan suatu cara menyelesaikan masalah dengan cara yang benar-benar baru dan tidak bisa dilakukan siswa pada tingkat pengetahuannya.

Kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif tersebut adalah matematika. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang diberikan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari pra sekolah, sekolah dasar, hingga

perguruan tinggi. Matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan memberikan bekal dalam penyelesaian masalah kehidupan sehari-hari, serta mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Permendiknas (2006: 361) menyatakan dengan belajar matematika, siswa diharapkan memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta mempunyai kemampuan bekerja sama.

Salah satu penelitian terkait dengan kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu penelitian oleh Fardah pada tahun 2012 berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan tugas *Open Ended*. Penelitian tersebut melibatkan 30 orang siswa yang dikelompokkan dalam kategori kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal bangun datar, dengan diperoleh hasil presentase kemampuan berpikir kreatif tinggi sebanyak 20% dari jumlah siswa, sedang sebanyak 33,33%, dan rendah sebanyak 46,67%. Dikatakan bahwa siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi masih tergolong rendah. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi dalam menghadapi permasalahan langsung mampu memahami dan menyelesaikan soal dengan jawaban yang berbeda dari yang lain. Siswa dengan kemampuan berpikir kreatif sedang mampu memahami dan menyelesaikan soal setelah membaca beberapa kali dan melihat contoh yang diberikan guru, untuk respon jawaban siswa masih dibawah kategori tinggi. Sedangkan siswa dengan kemampuan berpikir kreatif rendah tidak paham pada maksud soal, mengalami keraguan dan menghasilkan banyak kesalahan dalam menjawab.

Karenanya penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Penerapan Model *Situation-Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas V.” Tetapi dikarenakan Pandemi Covid-19 yang melanda beberapa negara di dunia termasuk Indonesia dan pemerintah Indonesia langsung mengaktifkan *Social Distancing* untuk seluruh masyarakatnya, judul awal yang penulis buat berubah haluan menjadi “Analisis Kualitatif Berpikir Kreatif Matematis Siswa SD Kelas V di

Kecamatan Cikole Kota Sukabumi". Alasan penulis mengubah judul tersebut dikarenakan ketidakmungkinan melakukan penelitian yang dilakukan pada jumlah subjek yang besar yang menyebabkan akan terjadi kerumunan orang (anak-anak di dalam kelas) karena pengaktifan *Social Distancing* tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dibuat rumusan masalah yaitu bagaimana tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas V Sekolah Dasar dalam menyelesaikan masalah matematika?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam menyelesaikan masalah matematika.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi Siswa

Meningkatkan aktivitas belajar siswa dan menambah pengalaman baru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dalam pembelajaran matematika.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk menentukan Teknik, strategi, metode dan model pembelajaran yang tepat dengan tujuan agar guru dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika.

3. Bagi Peneliti

Menambah wawasan baru, pengetahuan dan pengalaman dalam meningkatkan kemampuan diri dan menguji keefektifan pembelajaran matematika.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan ini dimulai dari bab I sampai bab V dan daftar pustaka. Secara lengkapnya adalah sebagai berikut:

1. Bab I merupakan bab pendahuluan meliputi: a) latar belakang penelitian, b) rumusan masalah penelitian, c) tujuan penelitian, d) manfaat penelitian, e) struktur organisasi skripsi.
2. Bab II merupakan kajian pustaka meliputi: a) pembelajaran matematika di sekolah dasar, b) kemampuan berpikir kreatif matematis, c) mengukur kemampuan berpikir kreatif matematis, d) penelitian yang relevan.
3. Bab III merupakan metode penelitian yang meliputi: a) metode penelitian, b) jenis penelitian, c) tempat dan waktu penelitian, d) subjek penelitian, e) teknik pengumpulan data, f) prosedur penelitian, g) sumber data, h) instrument penelitian, i) teknik analisis data, j) validitas data, h) alat untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif matematis.
4. Bab IV merupakan hasil penelitian dan pembahasan meliputi: a) hasil penelitian kemampuan berpikir kreatif matematis, b) pembahasan hasil penelitian.
5. Bab V merupakan penutup yang meliputi: a) kesimpulan dan b) implikasi dan saran.

Daftar pustaka dan lampiran.