

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman dalam dunia pendidikan memerlukan adaptasi dari para tenaga didik untuk mengembangkan kualitas mengajarnya. Guru didorong untuk terus membawa sebuah perubahan pada proses belajar siswa. Penciptaan iklim pembelajaran yang kondusif dan inovatif yang didalamnya terdapat interaksi antara guru dan siswa sangat penting agar dapat tercipta suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan (Setyaningsih et al., 2020, hlm. 145). Penggunaan teknologi dalam aktivitas mengajar sangat dibutuhkan, hal ini disebabkan oleh sistem konvensional yang cukup membosankan dan tidak sesuai dengan perkembangan di era modern ini (Yudhistira et al., 2020, hlm. 2). Penggunaan teknologi semakin canggih di abad 21. Teknologi dalam proses belajar mengajar juga mendominasi pendidikan (Salim & Hanif, 2021, hlm. 63). Hal ini mempengaruhi salah satu proses belajar yaitu penyaluran materi. Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dibutuhkan media pembelajaran agar proses penyaluran materi yang disampaikan oleh guru dapat tergambar oleh para siswanya. Penggunaan media pembelajaran menyokong siswa dalam menguraikan dan menyimpulkan informasi sehingga pemahaman terhadap materi dapat mudah dipahami. Media pembelajaran yang cenderung digunakan pada abad 21 beragam dan berbasis digital menggunakan teknologi yang canggih (Rahmawati & Atmojo, 2021).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mengajak siswa untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Octavyanti & Wulandari, 2021, hlm. 66). Matematika menurut James dan James (1976) (dalam Rahmah, 2018, hlm. 3) adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk-bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan

lainnya. Melalui pembelajaran matematika diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan untuk mengembangkan keterampilan dan aplikasinya, manipulasi secara akurat dan efisien termasuk keterampilan melihat kegunaan serta peran matematika dalam kehidupan sehari-hari. Mufida (dalam Maharani et al., 2017, hlm. 2) menyatakan tujuan yang hendak dicapai dari pembelajaran matematika sekolah adalah menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari, menumbuhkan kemampuan siswa yang dapat digunakan melalui kegiatan matematika, mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai bekal lanjut di jenjang berikutnya, membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin.

Kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih belum berkembang dan tergolong rendah. Hal ini didasari oleh penelitian yang dilakukan oleh TIMSS tahun 2011 (dalam Masfufah et al., 2018, hlm. 896) yang menyatakan bahwa Indonesia berada pada peringkat ke 36 dari 48 negara untuk skor matematika internasional. Menurut hasil analisis penelitian tersebut skor matematika siswa Indonesia berada di bawah rata-rata skor matematika siswa Internasional. Hanya 17% dari siswa Indonesia yang memenuhi kompetensi penalaran. Minimnya kemampuan penalaran ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan siswa dalam berpikir kreatif, karena bernalar merupakan salah satu bentuk dari kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih sangat rendah.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SDN Gelam 3 Kota Serang, kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar masih kurang. Hal ini terlihat dari proses belajar yang berlangsung. Siswa cenderung hanya memberikan jawaban yang sesuai dengan apa yang dicontohkan guru. Kemampuan siswa dalam mencari alternatif jawaban dari permasalahan ketika mengerjakan soal bangun datar masih kurang. Hal yang sama ditemukan di SDN Karangantu. Masih banyak siswa

yang belum bisa menjelaskan secara rinci dari soal yang diberikan. Salah satu faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Proses pembelajaran matematika di kelas tidak mendorong siswa untuk berpikir kreatif. Hal ini sejalan dengan penelitian (Rhosaliana et al., 2021, hlm. 197) bahwa peserta didik kelas VI menganggap muatan matematika yang diajarkan di sekolah pada materi geometri terasa sulit. Dikarenakan objek dari pembelajaran geometri bersifat abstrak, sehingga peserta didik kesulitan dalam memahaminya.

Alternatif dalam mengatasi masalah diatas bisa menggunakan beberapa cara, seperti penggunaan model pembelajaran untuk materi bangun datar sebagai berikut: 1) model pembelajaran matematika realistik, 2) model pembelajaran *open-ended*, 3) model pembelajaran *example non example*, 4) model pembelajaran *picture and picture*. Selain model pembelajaran, media pembelajaran dalam materi bangun datar yang dapat digunakan adalah sebagai berikut: 1) roda bangun datar, 2) papan tempel bangun datar, 3) tangram. Dari alternatif yang telah disebutkan, penelitian ini memilih alternatif penggunaan media pembelajaran tangram, karena pada dasarnya siswa membutuhkan media pembelajaran yang konkret dalam pembelajaran sehingga pemilihan menggunakan media visual mampu membuat pembelajaran lebih efektif karena siswa terlibat langsung untuk menggunakannya.

Penggunaan media tangram dalam penelitian ini dibuat berbasis digital karena siswa akan lebih tertarik saat menggunakannya. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi maupun website yang dapat digunakan untuk materi bangun datar di kelas IV seperti *Power Point*, *Macromedia Flash*, *Quizizz*, *Powtoon*, *Articulate Storyline 3*, dan masih banyak lagi. Aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Articulate Storyline 3* yang merupakan salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang dapat dioperasikan melalui *smartphone* ataupun *hardware* lainnya (Asyhari & Sa'adah, 2022, hlm. 3). Penggunaan

aplikasi ini dipilih karena penggunaannya cukup mudah dan fitur-fitur yang tersedia terlihat familiar. Peneliti akan mendesain media tangram yang dapat digunakan untuk materi bangun datar berbasis *Articulate Storyline 3*. Dengan demikian diharapkan melalui penggunaan media tangram berbasis *Articulate Storyline 3* ini dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi bangun datar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, maka penelitian dilakukan dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Tangram berbasis *Articulate Storyline 3* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Karangantu”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Apakah penggunaan media tangram berbasis *Articulate Storyline 3* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam materi bangun datar kelas IV SDN Karangantu?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media tangram berbasis *Articulate Storyline 3* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam materi bangun datar kelas IV SDN Karangantu.”

D. Manfaat penelitian

Terdapat beberapa kegunaan yang diperoleh dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan hasil yang dapat digunakan sebagai acuan serta kontribusi khusus terhadap pendidikan mengenai pengaruh penggunaan

media tangram berbasis *Articulate Storyline 3* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam materi bangun datar kelas IV.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah yaitu memperoleh informasi tentang media tangram berbasis *Articulate Storyline 3* yang dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru yaitu memberikan informasi serta membantu guru dalam meningkatkan pemahaman siswa khususnya pada materi bangun datar menggunakan media tangram berbasis *Articulate Storyline 3*.

c. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa yaitu membantu siswa memahami materi bangun datar dengan media tangram berbasis *Articulate Storyline 3*.

d. Bagi Peneliti Lain

Manfaat bagi peneliti lain yaitu menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi bangun datar menggunakan media tangram berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.