

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Memasuki era globalisasi yang dihadapkan dengan perkembangan abad 21, memberikan kontribusi cukup besar dimana perkembangan di segala bidang berjalan dengan sangat cepat, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Kualitas sumber daya manusia dapat menjadi tolak ukur atau penentu kemajuan suatu negara. Maka dari itu, dalam rangka menciptakan manusia yang berkualitas, diperlukan juga kualitas pendidikan yang unggul. Pendidikan merupakan proses belajar yang mengembangkan karakter dan perilaku seseorang, yang dilakukan dengan melalui pengajaran. Proses pendidikan yang diselenggarakan dalam pendidikan dasar bertujuan agar siswa mampu memahami potensi yang ada pada dirinya, peluang dan tuntutan lingkungan dimana dirinya berada sehingga mampu membuat berbagai solusi alternatif untuk merencanakan masa depannya. Tujuan utama dari pendidikan dasar ini yaitu agar siswa mampu berkembang secara pribadi, sehingga mereka dapat berkontribusi dengan berbagai minat dalam pembangunan masa depan bangsa dan negaranya.

Dengan adanya perkembangan zaman yang mempengaruhi elemen kehidupan termasuk bidang pendidikan di era globalisasi ini juga menjadi motivasi bagi dunia pendidikan untuk mengintegrasikan pembelajaran baru sesuai dengan kebutuhan keterampilan di abad ke-21. Dikenal dengan sebutan 4C, yaitu keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), keterampilan komunikasi (*communication*), keterampilan kolaborasi (*collaboration*) dan keterampilan kreativitas (*creativity*), adalah empat keterampilan abad ke-21. Untuk mengembangkan keterampilan tersebut, diperlukan proses pembelajaran bermakna. Kegiatan belajar merupakan bagian paling mendasar dari proses pendidikan. Oleh karena itu, keberhasilan atau kegagalan suatu proses pembelajaran dapat digunakan untuk menilai pendidikan, dimana pendidik harus

terampil dalam merancang kemampuan tertentu yang dibutuhkan peserta didik untuk abad ke-21. Khususnya dalam pembelajaran matematika, yang dilakukan dengan menggunakan proses berpikir penalaran yang cukup sulit, sehingga peserta didik harus mampu memiliki keterampilan berpikir kreatif yang tinggi serta daya imajinasi dalam memecahkan permasalahan matematis.

Keterampilan berpikir kreatif atau kreativitas tersebut, sejalan dengan kompetensi yang dibutuhkan di abad 21. Hal ini semakin didukung oleh pernyataan Marocco dkk bahwa keterampilan abad ke-21 adalah yang paling krusial yang harus dimiliki manusia (dalam Abidin, 2018, hlm. 61). Kompetensi pemahaman yang tinggi, kompetensi berpikir kritis, kompetensi kolaborasi dan komunikasi, dan kompetensi berpikir kreatif adalah empat indikator kunci kompetensi belajar dan hidup di abad 21 ini. Tidak hanya itu, Kemampuan yang harus dimiliki peserta didik untuk menghadapi tantangan abad 21, adalah: (1) kemampuan untuk berpikir secara kritis dan kreatif, (2) kemampuan berkomunikasi secara efektif, (3) kemampuan melakukan inovasi, (4) kemampuan menemukan solusi dari sebuah masalah, dan (4) kemampuan melakukan kolaborasi (Whitby, 2007).

Mengembangkan pendidikan yang dapat memotivasi siswa untuk melatih kemandirian dan kreativitas merupakan sebuah solusi dari permasalahan-permasalahan yang muncul dalam pembelajaran sekaligus mempersiapkan peserta didik yang mampu menghadapi tantangan abad ke-21. Hal ini sejalan dengan UNESCO yang menetapkan empat pilar utama pendidikan untuk menghadapi abad 21: (1) Belajar untuk mengetahui, yaitu belajar tidak hanya berorientasi pada capaian pembelajaran, tetapi juga harus berorientasi pada proses pembelajaran; (2) Belajar untuk melakukan, yaitu belajar menguasai kompetensi; (3) Belajar untuk menjadi, yaitu membentuk manusia yang menjadi diri mereka sendiri; dan (4) Belajar untuk hidup bersama, yaitu belajar untuk bekerja sama. Dengan keterampilan baru yang semakin bertumbuh ini, akan berdampak pada pula keberhasilan pendidikan di abad ke-21. Karena begitu pentingnya kemampuan abad 21, keterampilan- keterampilan tersebut harus dimiliki oleh siswa sebagai bekal setelah lulus dari sekolah dasar, menurut Permendikbud No. 20 Tahun 2016

tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL), keterampilan tersebut adalah: 1) Kreatif, 2) Produktif, 3) Kritis, 4) Mandiri, 5) Kolaboratif, dan 6) Komunikatif. Berkaitan dengan pernyataan diatas, sangat penting bagi siapapun, terutama siswa sekolah dasar, harus dapat berpikir kreatif ketika memecahkan masalah di lingkungan belajar.

Faktanya dalam proses pembelajaran yang seharusnya sudah mengikuti perkembangan abad 21, namun masih kurang stimulus diberikan kepada siswa untuk meningkatkan keterampilan untuk berpikir kreatifnya. Hal ini disebabkan karena pendidik khususnya guru masih mengalami kesulitan dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis ketika belajar matematika. Menurut Abidin (2015) dan Herlambang (2018), salah satu faktor penyebabnya adalah keterbatasan kapasitas yang guru miliki untuk meningkatkan standar belajar siswa, karena kurangnya keahlian mereka dalam menggunakan media pembelajaran. Banyak guru yang masih menggunakan metode pengajaran konvensional. Padahal meskipun media yang digunakan masih bersifat konvensional, akan tetapi guru masih dapat menginovasikan media dan mengembangkannya sehingga memiliki nilai tambah dalam pemanfaatannya. Banyak guru yang belum mempunyai keberanian tinggi untuk mengembangkan media-media pembelajaran yang sebetulnya bisa dimanfaatkan dengan mudah oleh para pendidik. Hal tersebut berimbas pada rendahnya hasil belajar karena kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran, khususnya pembelajaran matematika.

Perkembangan pembelajaran matematika kian hari kian meningkat menyesuaikan dengan perubahan zaman. Karena perubahan zaman itulah, yang mendorong orang untuk lebih gemar berkeaktivitas dalam menciptakan dan menerapkan matematika sebagai ilmu dasar. Penanaman konsep dalam pembelajaran matematika sangat penting diajarkan sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan mereka ke situasi dunia nyata. Matematika adalah salah satu dari beberapa mata pelajaran yang harus dipelajari siswa yang dirancang melalui aktivitas dalam pembelajaran, sehingga siswa mampu mengembangkan pola pikirnya untuk menemukan solusi dari masalah dalam kehidupannya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Shadiq (2014) bahwa matematika adalah disiplin ilmu

yang mengeksplorasi pola belajar untuk berpikir melalui keteraturan (*pattern*) dan tingkatan (*order*). Peserta didik dituntut untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuannya berkolaborasi melalui studi matematika (Departemen Pendidikan, 2006). Penerapan pembelajaran matematika, begitu kuat kaitannya dengan aktivitas manusia. Maka dari itu, tidak bisa dipungkiri lagi jika pola pikir matematika sebagai ilmu adalah berpikir kreatif. Proses berpikir kreatif siswa inilah yang berkontribusi dengan pengalaman belajarnya. Dari dasar itulah, yang mendorong bahwa kemampuan berpikir kreatif ini perlu ditekankan dalam pengajaran matematika di Sekolah Dasar.

Tantangan yang sulit sering dihadapi siswa ketika menyelesaikan permasalahan pada soal matematika khususnya materi jaring-jaring bangun ruang, hal ini dikarenakan ketidakmampuan siswa untuk berpikir dengan kreatif yang mempengaruhi hasil belajar yang rendah. Siswa dituntut memiliki keterampilan dalam kreativitasnya dalam membayangkan atau berimajinasi bagaimana bentuk gambar dari sebuah bangun ruang. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada siswa sekolah dasar, yang dimana ketika mereka diminta untuk menggambarkan sebuah kubus dan balok beserta jaring-jaringnya, hasilnya menunjukkan bahwa siswa belum mampu mengidentifikasi pola dari jaring kubus dan balok yang berbeda, siswa juga tidak dapat secara akurat menggambarkan jaring kubus dan balok dalam gambar yang disediakan, dan hanya fokus pada jaring kubus dan balok yang ditunjukkan sebagai contoh dalam buku teks siswa tanpa mau mencoba untuk menemukan variasi jawaban sebagai proses dari kemampuan berpikir kreatifnya dalam menemukan pola jaring kubus dan balok lainnya yang tidak tercantum pada buku. Berdasarkan hal tersebut, mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika ini sangat dibutuhkan sehingga siswa mampu menyelesaikan permasalahannya dengan berbagai alternatif cara atau jawaban serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Melihat kondisi tersebut, dimana tingkat berpikir siswa kian hari semakin tinggi dan kompleks sebagai dampak dari adanya perkembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi, menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menyajikan proses kegiatan belajar dan mengajar. Berpikir kreatif siswa akan terwujud jika ada dukungan dari berbagai faktor baik itu lingkungan, maupun dorongan kuat yang tertanam dalam diri siswa itu sendiri (motivasi internal). Maka dari itu, guna mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, siswa perlu diberi kegiatan yang dirancang untuk membuat siswa bersibuk diri secara kreatif. Disinilah peran pendidik hendaknya dapat merangsang siswa untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif tersebut. Salah satu hal yang bisa diimplementasikan oleh guru dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran yang digunakan ini diharapkan mampu menarik perhatian siswa serta disesuaikan juga dengan tahapan berpikir anak usia Sekolah Dasar.

Media pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan yang akan dipelajari tentunya akan sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa, seperti penggunaan media *puzzle* menurut Haryono (dalam Winanti, 2014, hlm. 4), *puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. *Puzzle* juga merupakan media yang dimainkan dengan cara bongkar pasang yang umumnya berfungsi untuk melatih konsentrasi, ketelitian, koordinasi, logika, mengenalkan konsep hubungan, dan lain sebagainya (Kurniasih, Astuti & Kurniawan, 2016). Dengan penggunaan media *puzzle* ini siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar melalui proses keterampilan berpikirnya. Media *puzzle* ini juga mampu merangsang kemampuan matematika anak, karena cara memainkannya dengan membongkar pasang, hal ini juga dapat melatih siswa dalam memecahkan masalah, melatih kesabaran serta kemampuan berpikir matematis (menggunakan otak kiri) terasah.

Berkaitan dengan pernyataan di atas, menjadikan peneliti tertarik untuk menindaklanjuti permasalahan tersebut. Salah satu alternatif yang dapat guru implementasikan dalam peningkatan hasil belajar siswa melalui kemampuan berpikir kreatif yang berkaitan dengan materi jaring-jaring bangun ruang dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif serta mampu

mengasah kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Maka dari itu, peneliti memilih media pembelajaran yang tepat digunakan sesuai dengan karakteristik media dan materinya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika yaitu dengan menggunakan media *puzzle*.

Peneliti memilih media *puzzle* sebagai media pembelajaran yang tepat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena sudah terdapat beberapa peneliti yang menggunakan media *puzzle* pada penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Ramawati, S (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan *puzzle* memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematik siswa sehingga efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Pengaruh penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran lainnya juga dilakukan oleh Bahar (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran matematika memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Sejalan dengan hal itu, Nabila, M. (2021) mencoba untuk melakukan pengembangan pembelajaran menggunakan media *puzzle*. Dalam penelitiannya disimpulkan bahwa pengembangan media *puzzle* dalam pembelajaran khususnya dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa sekolah dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.

Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh pembelajaran yang menggunakan media *puzzle* dan media kertas karton terhadap peningkatan hasil belajar melalui kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika dengan materi jaring-jaring bangun ruang. Sehingga, nantinya dapat disimpulkan apakah terdapat perbedaan pengaruh kemampuan berpikir kreatif siswa antara yang menggunakan media *puzzle* dan yang menggunakan kertas karton pada pembelajaran tersebut. Dengan demikian, judul penelitian yang akan dilakukan yaitu “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD?”. Rumusan masalah tersebut, dijabarkan dalam pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V sekolah dasar pada pembelajaran Matematika?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media kertas karton (tanpa *puzzle*) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V sekolah dasar pada pembelajaran Matematika?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V sekolah dasar pada pembelajaran Matematika antara yang menggunakan media *puzzle* dengan yang menggunakan media kertas karton?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran Matematika di Kelas V SD. Selanjutnya, tujuan penelitian secara khusus dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V sekolah dasar dalam pembelajaran Matematika.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media kertas karton (tanpa *puzzle*) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V sekolah dasar dalam pembelajaran Matematika.
3. Mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V sekolah dasar dalam pembelajaran Matematika antara yang menggunakan media *puzzle* dengan yang menggunakan media kertas karton.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi dalam dunia pendidikan, khususnya terkait penggunaan media *Puzzle* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD. Manfaat praktis yang diharapkan dari hasil penelitian antara lain:

Vania Nur Rahmawati, 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS V SD

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

1.4.1 Bagi peneliti

Peneliti dapat menambah pengalaman, wawasan dan sebagai sumber informasi agar mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru di sekolah. Dengan adanya penelitian ini juga mampu memberikan sebuah gambaran yang jelas mengenai pengaruh penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran Matematika.

1.4.2 Bagi guru

Meningkatkan dan memotivasi guru agar dapat lebih kreatif lagi untuk mengasah keterampilannya dalam memilah-milih media serta mengelola pembelajaran khususnya pada pembelajaran Matematika dengan memperhatikan situasi dan kondisi peserta didik. Dengan adanya penelitian ini juga guru bisa menjadikan sebagai referensi media dalam proses pembelajaran sehingga kualitas pembelajarannya meningkat.

1.4.3 Bagi siswa

Meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini juga diharapkan dapat memacu semangat belajar siswa khususnya pada materi jaring-jaring bangun ruang melalui media *puzzle*.

1.4.4 Bagi sekolah

Sebagai inovasi yang berguna untuk menghasilkan siswa-siswi yang memiliki kecakapan pada abad-21 untuk mampu berpikir secara kreatif, sehingga proses belajar mengajar dapat lebih baik lagi. Dengan adanya penelitian ini juga diharapkan agar sekolah memiliki bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu pendidikan serta menghasilkan pembelajaran yang berkualitas dari media yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian ini disusun dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD”. Didalamnya terdapat bab-bab yang memiliki cakupan pembahasan

yang terdiri dari 5 BAB, yaitu Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Temuan dan Pembahasan, Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi.

Pada Bab I berisi uraian yang menjelaskan terkait pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Pada Bab II berisi tentang kajian pustaka yang terdiri dari teori-teori yang berhubungan dengan variabel yang akan diteliti. Teori-teori ini meliputi tinjauan tentang konsep media pembelajaran, konsep media *puzzle*, konsep berpikir kreatif, pembelajaran matematika di SD dan konsep materi jaring-jaring bangun ruang. Pada bagian selanjutnya diuraikan juga terkait penelitian yang relevan, dilanjutkan dengan kerangka berpikir sebagai gambaran secara logis dari keterhubungan antar permasalahan yang terjadi dan di akhir bab ini diuraikannya hipotesis yang berfungsi sebagai dugaan sementara dari penelitian yang akan dilakukan.

Pada Bab III berisi tentang desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknis analisis data. Prosedur penelitian yang digunakan ini sejalan dengan metode penelitian yang diambil yaitu jenis penelitian dengan menggunakan kuasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SD di Kecamatan Rancaekek, Kabupaten Bandung, dengan sampel yaitu siswa dari dua sekolah dasar di Kecamatan Rancaekek yaitu kelas V SDN Haurpugur 01 sebagai kelas eksperimen dan kelas V SDN Haurpugur 02 sebagai kelas kontrol. Selanjutnya, pada bagian instrumen penelitian berisi mengenai instrumen tes yang digunakan beserta rubrik penskoran yang disesuaikan dengan variabel penelitiannya. Pada bagian prosedur penelitian, berisi tentang langkah-langkah dalam melakukan penelitian. Kemudian teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan uji homogenitas, uji normalitas, dan uji perbedaan rerata.

Pada Bab IV yaitu temuan dan pembahasan yang berisikan hasil dari penelitian secara menyeluruh berdasarkan dari hasil pengolahan data yang berkenaan dengan pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika. Oleh karena itu, bab ini

menyajikan hasil dari temuan penelitian dalam bentuk uraian agar memudahkan pembaca dalam memahami hasil penelitian yang menyajikan pembahasan antar hipotesis dengan temuan yang diperoleh dari hasil penelitian.

Pada Bab V yaitu simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang berisikan sebagai jawaban dari temuan penelitian. Implikasi mengenai kelemahan dalam penelitian dan bagaimana hasil penelitian dapat diaplikasikan dalam proses pendidikan. Rekomendasi di sini bermaksud sebagai saran bagi pihak yang akan melakukan penelitian yang sama.