

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa ini Indonesia sudah berada di era industri 4.0, dengan kemajuan teknologi digital yang telah mempengaruhi kehidupan masyarakat di segala bidang. Kemajuan pada bidang teknologi ini ditandai dengan munculnya *drone*, *internet of things* (IoT), *artificial intelligences*, robotika, sensor, *big data*, pencetakan 3D, dan lain sebagainya. Sehingga mendorong terbentuknya pasar hiperkompetitif dan terjadi otomatisasi hampir di semua bidang (Tinmaz & Lee, 2019). Hubungan antara teknologi informasi, mesin industri, komunikasi, dan manusia menjadi semakin erat dan hampir tanpa batas yang akhirnya berdampak pada seluruh aspek kehidupan (Fomunyan, 2019). Dampak dari perkembangan teknologi ini telah mempengaruhi pola kehidupan manusia dimana masing-masing individu harus mengikuti perkembangan teknologi serta paham cara untuk memanfaatkannya (Saricoban, Tosuncuoglu, & Kirmizi, 2019).

Bidang pendidikan juga tidak luput dari dampak perkembangan teknologi. Isu penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan sedang giatnya dilakukan dalam menjawab tantangan di abad ke-21. Teknologi merupakan media dalam penyampaian pembelajaran baik searah maupun interaktif (Adam, 2015). Akan tetapi masyarakat dan pemerintah di Indonesia belum siap dan belum memiliki panduan dalam penggunaan teknologi di dunia pendidikan. Hal ini dapat kita lihat di ruang-ruang kelas sekolah yang masih menggunakan teknologi konvensional dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dan pendidik masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional dalam memberikan pembelajaran di sekolah. Sehingga perkembangan teknologi di bidang pendidikan masih kurang terasa dampak penggunaannya (Abdullah; Sahu, 2020).

Peningkatan penggunaan teknologi ini semakin didukung dengan pandemi yang sedang berkembang di masyarakat. Pandemi Covid-19 merupakan wabah yang menyerang seluruh negara di dunia termasuk Indonesia yang merasakan pukulan besar atas wabah ini. Menurut Kompas 28/03/2020, pengaruh virus Covid-19 telah terjadi di berbagai bidang kehidupan seperti ekonomi, sosial, pariwisata, dan pendidikan. Pemerintah terus melakukan segala daya upaya untuk menjaga kestabilan seluruh sektor yang bergerak serta menjaga agar penularan virus Covid-19 tidak semakin meluas. Sehingga pada 18 Maret 2020 pemerintah mengeluarkan Surat Edaran (SE) yang melarang segala kegiatan berkumpul baik di dalam maupun di luar ruangan dalam jangka waktu yang belum ditentukan, demi mengurangi penyebaran virus tersebut.

Pandemi Covid-19 menjadi masalah multidimensi yang sedang dihadapi oleh dunia. Hal ini juga berdampak pada sektor pendidikan yang mengakibatkan penurunan kualitas belajar siswa (Abdullah; Sahu, 2020). Pada 24 Maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan SE Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. SE tersebut menjelaskan bahwa proses belajar dilakukan di rumah melalui pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau dalam jaringan (daring) dengan tetap memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Usaha pemerintah agar proses pembelajaran tetap berlangsung tersebut jelas mengubah pola pembelajaran yang mengharuskan pendidik dan pengembang pendidikan mempersiapkan bahan ajar serta mengajarkan kepada siswa-siswa secara langsung melalui alat digital jarak jauh.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran (Wicaksono & Rachmadyanti, 2016). Melalui hal tersebut siswa akan mempunyai waktu belajar yang lebih leluasa sehingga mampu belajar dari mana dan kapan saja. Selain itu, siswa tetap mampu berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *video conference* (Google Classroom, Skype, Microsoft Teams, Cisco WebEx, dan Zoom Meeting), telepon, maupun *live chat* (WhatsApp Group, Line

Group, dan Telegram) (Gallego & Topaloglu, 2019). Inovasi ini merupakan jawaban atas tantangan tersedianya sumber belajar yang inovatif, kreatif, dan variatif. Kini guru dan siswa “dipaksa” oleh keadaan untuk terbiasa dengan pola pembelajaran digital.

Persoalan yang muncul pada paksaan keadaan ini adalah kesiapan guru dalam menyiapkan materi daring serta cara pemahaman siswa dalam menangkap pembelajaran yang disampaikan oleh guru secara daring. Guru harus menyiapkan materi pembelajaran daring untuk seluruh siswa pertemuan pada masa awal pandemi. Bukan sekedar mendinginkan pembelajaran materi konvensional, namun guru juga harus bisa menjamin ketercapaian *learning outcomes* suatu mata pelajaran dalam suasana darurat ini. Tentu tantangannya juga bukan sekedar pelaksanaan pembelajaran daring, tetapi bagaimana cara serta media apa yang akan digunakan agar siswa-siswanya di rumah dapat memahami materi yang disampaikan. Sehingga penggunaan teknologi di bidang pendidikan terus berkembang dan semakin terasa manfaatnya pada masa pandemi ini dibandingkan pada masa awal revolusi industri 4.0.

Menghadapi era industri 4.0 yang terus mengalami perkembangan teknologi serta perubahan yang tidak menentu mengharuskan kita untuk mampu berpikir secara kreatif. Hal senada juga disampaikan dalam seminar nasional yang terselenggara pada Oktober 2017 yaitu pada era yang semakin maju ini, permasalahan yang timbul akan semakin rumit sehingga perlu dipersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat berpikir secara kreatif dalam menjawab persoalan di masa depan. Selain itu kemampuan melihat persoalan dari berbagai sudut pandang merupakan kunci kreativitas seseorang di masa ini, sehingga tercipta solusi-solusi yang lebih unggul, inovatif, dan kreatif (Ulfah, Pujiastuti, Pamungkas, 2017). Berpikir kreatif merupakan cara berpikir yang mampu mencari cara baru dari persoalan yang ada, menentukan hubungan-hubungan baru antara berbagai hal, menemukan strategi yang unik dan artistik baru (Fauzi, 2004). Kemampuan berpikir seperti ini sangat dibutuhkan karena berdasarkan survei mengenai *skills* dalam dunia pekerjaan, kemampuan berpikir kreatif termasuk dalam empat besar *skills* utama yang dibutuhkan (Siswono, 2016). Selain itu, dalam dunia pekerjaan juga

dibutuhkan lulusan yang terdidik dengan kemampuan *multi-skills* yang diharapkan (Yahya, 2018).

Salah satu usaha yang bisa dilakukan untuk memenuhi kebutuhan *skills* tersebut dengan mempersiapkan pelajar yang berkualitas dan bisa menguasai berbagai disiplin ilmu sehingga mampu bersaing secara global (Subekt, Taufiq, Susilo, Ibrohim, & Suwono, 2017). Kenyataannya dalam era persaingan bebas ini, Indonesia masih memiliki SDM yang belum unggul dikarenakan pendidikan di Indonesia juga masih tergolong rendah (Pratiwi, 2019). Hasil ini didukung dari laporan survei *Program for International Student Assessment (PISA)* yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi matematik siswa Indonesia masih jauh dibawah nilai rata-rata internasional. Pada tahun 2015, Indonesia pada bidang matematika meraih skor rata-rata yaitu 386 dengan skor rata-rata internasional adalah 500, sehingga Indonesia meraih peringkat 63 dari 69 negara partisipan. Pada tahun 2018, Indonesia pada bidang matematika meraih skor rata-rata yaitu 379 dengan skor rata-rata internasional adalah 500, sehingga Indonesia meraih peringkat 72 dari 78 negara partisipan (OECD, 2019).

Berikut contoh soal PISA yang menguji tiga indikator yaitu *shape and space, change and relationship*, dan *quantity*.

“Sebuah konser musik diadakan di suatu lapangan berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 100 meter dan lebar 50 meter. Tiket terjual habis bahkan untuk penonton yang berdiri. Berapakah kira-kira banyaknya pengunjung konser musik tersebut?” (Mareta, Darmawijoyo, & Aisyah, 2018).

Jawaban dari soal tersebut adalah 80.000 sampai 125.000 pengunjung dan hanya mampu dijawab benar oleh siswa Indonesia sebesar 28% (Mareta, Darmawijoyo, & Aisyah, 2018). Sesungguhnya, penyelesaian dari soal tersebut tidak membutuhkan perhitungan atau rumus matematika yang rumit karena yang dibutuhkan hanyalah kreativitas, daya imajinasi, dan kemampuan penalaran tentang konsep luas persegi panjang. Sehingga berdasarkan hasil laporan PISA tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif

matematis siswa di Indonesia masih rendah. Terbukti dari persentase keberhasilan siswa menjawab soal yang masih dibawah rata-rata internasional.

Salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dikarenakan permasalahan yang guru berikan selama pembelajaran matematika lebih merujuk ke pemahaman konsep, sedangkan permasalahan yang menuntut kemampuan berpikir kreatif secara matematis jarang dilatih. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa di Indonesia, 57% waktu pembelajaran matematika dipakai dalam pembahasan permasalahan dengan tingkat kesulitan rendah dan sekitar 3% waktu yang ada dipakai dalam pembahasan permasalahan dengan tingkat kesulitan tinggi (Silva, Zulkardi, & Darmawijoyo, 2013). Penelitian lainnya juga menjelaskan bahwa kurang dari 10% pertanyaan yang guru berikan dalam menuntut siswa untuk berpikir secara kreatif (Black, Walker, Fernald, Andersen, Digirolamo, Mccoy, Fink, Shawar, Shiff-Man, Devercelli, Wodon, Vargas-Baron, & Grantham-Mcgregor, 2017). Hal ini membuktikan bahwa sedikit sekali waktu yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Jika hal itu terus berlanjut maka kemampuan berpikir kreatif akan semakin hilang dalam diri siswa.

Pada kurikulum sekolah jenjang pertama, perlu adanya agenda tersendiri dalam melatih dan memupuk kreativitas siswa mengingat pentingnya kreativitas bagi keberhasilan seseorang. Hal ini sejalan dengan amanat kurikulum yang menyatakan bahwa siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) harus lulus dengan standar kompetensi seperti memiliki kemampuan berpikir dan bertindak kreatif, kritis, komunikatif, kolaboratif, mandiri, dan produktif (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Sehingga dapat dicermati bahwa aspek kreativitas seseorang merupakan hal yang perlu diajarkan pada setiap pembelajaran. Bukan hanya pada saat pembelajaran tatap muka di sekolah secara langsung, namun pada pembelajaran daring di masa pandemi ini kemampuan berpikir kreatif matematis siswa harus tetap dilatih dan dikembangkan. Sehingga setelah masa pandemi ini berlalu kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih terus berkembang.

Pentingnya kemampuan berpikir kreatif matematis bagi setiap siswa seharusnya mendorong para tenaga pendidik untuk memberi perhatian lebih dalam mengembangkan kemampuan tersebut. Namun, pada kenyataannya kemampuan ini justru dikesampingkan dan kurang mendapatkan perhatian. Fakta dilapangan menunjukkan bahwa masih banyak pendidik di tingkat dasar maupun menengah yang kurang memperhatikan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa-siswanya (Fardah, 2012). Selama ini guru matematika hanya mementingkan kemampuan berlogika dan berkomputasi saja sedangkan kemampuan berpikir kreatif tidaklah dianggap suatu hal yang penting dalam proses belajar matematika (Saefudin, 2006).

Salah satu guru matematika di SMP Negeri 161 Jakarta menjelaskan bahwa, sebagian siswa yang diajarnya hanya paham sampai proses penyampaian bahan ajar dan contoh soal yang diterangkannya. Saat diberikan latihan soal yang berbeda dari contoh yang sudah diberikan, siswa-siswa merasa sulit dalam mengerjakannya. Hal ini berhubungan dengan kreativitas matematis siswa yang meliputi cara pandang yang berbeda dari siswa lainnya, pembuatan strategi-strategi dalam mengerjakan soal, penemuan ide baru, serta menghubungkan pengetahuan yang sudah dimilikinya dengan ide baru tersebut. Tidak jarang siswa yang mengerjakan soal matematika mengalami kesulitan dikarenakan tidak memiliki ide untuk memanipulasi soal maupun materi dalam mengerjakan matematika. Disinilah tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa diperlukan, terutama dalam menjawab soal-soal bertipe *open-ended*.

Salah satu cara untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan pengaplikasian model pembelajaran yang sesuai. Terutama pada masa pandemi ini, pemerintah mengamanatkan agar proses belajar dilaksanakan dengan tetap memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan selama masa pandemi ini, yaitu *flipped classroom*, *blended learning*, dan *problem based learning* (PBL).

Flipped classroom merupakan model pembelajaran yang mengajarkan siswa untuk mempelajari bahan ajar yang diberikan terlebih dahulu sebelum

dilakukan penguatan materi serta pengerjaan latihan soal pada kelas virtual (Walsh, 2016). Model pembelajaran ini membutuhkan inisiatif dari siswa dalam melakukan pencarian informasi tambahan terkait materi yang diberikan karena mereka melakukan pembelajaran di luar pengawasan guru terlebih dahulu sebelum pembahasan pada kelas virtual. Dengan model pembelajaran ini siswa sudah memiliki pengetahuan awal terlebih dahulu serta lebih bertanggung jawab atas apa yang sudah dipelajarinya. Namun, kesulitan pada model pembelajaran ini yaitu perlu dirancangnya bahan ajar yang berkualitas dan mudah dipahami siswa, dapat memicu *stress* pada siswa karena tidak semua siswa mampu dan mau untuk membaca materi sebelum kelas dimulai, serta butuh pendampingan ekstra agar bisa memastikan bahwa siswa benar-benar sudah membaca atau menonton video materi yang dibuat oleh guru (Schiller, 2013).

Blended learning adalah model pembelajaran campuran dimana objektivitas pembelajaran didapatkan melalui aktivitas pembelajaran secara daring dan pertemuan tatap muka di kelas (Husamah, 2014). Kegiatan tatap muka di kelas digantikan dengan *video conference* seperti Skype, Google Meeting, Cisco Webex, Zoom Meeting, Microsoft Teams, dan sejenisnya. Dengan model pembelajaran ini guru dapat mengelola kegiatan pembelajaran di luar jam tatap muka, siswa tetap dapat bersosialisasi dengan teman-teman dan gurunya, serta dapat belajar secara interaktif. Akan tetapi pembelajaran tatap muka tersebut harus dimaksimalkan agar guru dapat menilai apakah target pembelajaran pada hari tersebut sudah tercapai, juga dibutuhkannya dukungan internet yang stabil dan merata agar tidak terjadi masalah kesulitan belajar mandiri (Wardani, Toenlloe, & Wedi, 2018).

Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang memfasilitasi atau mendampingi siswa dalam pemecahan masalah yang diberikan (Thomas, 2009). Model pembelajaran ini mengikutsertakan siswa dalam memecahkan masalah melalui beberapa tahapan model ilmiah sehingga siswa memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah tersebut (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Masalah yang diberikan pada model pembelajaran ini harus memiliki banyak jawaban benar sehingga siswa dapat

mengidentifikasi materi-materi yang perlu dipelajari kemudian menerapkannya pada masalah dan efektivitas cara yang dipakai, sementara guru bertindak sebagai fasilitator selama proses pembelajaran (Barratt-Pugh, 2001). Walaupun siswa belajar dari rumah, guru masih dapat menjadi fasilitator dalam memberikan pembelajaran yang bermakna melalui model pembelajaran PBL ini. Menurut beberapa penelitian, model pembelajaran PBL memberikan pengaruh kemampuan berpikir kreatif siswa lebih tinggi dibandingkan sebelum penerapan model ataupun jika dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran konvensional (Hesti; Rahmazatullaili, Zubainur, & Munzir; Septian & Rizkiandi, 2017). Sehingga, dengan model pembelajaran PBL siswa terlibat aktif pada materi yang diajarkan melalui permasalahan yang diberikan serta mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Pada model pembelajaran PBL, siswa diajarkan melalui masalah matematika yang diberikan selama pembelajaran. Masalah tersebut melibatkan konteks matematika pada kehidupan nyata dan berpotensi meningkatkan intelektual bagi perkembangan matematika siswa. Proses pemecahan masalah pada pembelajaran dapat mendukung kreativitas siswa dalam matematika (Novita & Putra, 2016; Hendriana, Johanto, & Sumarmo, 2018). Dimana pengetahuan tentang aturan, algoritma, prosedur, dan pengetahuan spesifik tentang fakta, data, hubungan, dan properti untuk mendapatkan solusi dalam menyelesaikan masalah yang membutuhkan ide baru atau "lompatan kognitif", pemikiran yang berbeda, dan penggabungan dari pengetahuan yang dimiliki dengan ide baru merupakan indikator yang dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah matematis (Meissner, 2003). Oleh karena itu, model pembelajaran PBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa melalui proses pemecahan masalah selama pembelajaran.

Pada umumnya, penelitian dilakukan guna mengatasi masalah dalam kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan menerapkan model, pendekatan, ataupun strategi belajar tertentu. Akan tetapi dalam penelitian ini akan diuji faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Dari beberapa literatur menjelaskan bahwa beberapa siswa pasti akan

mengalami kesulitan pada pembelajaran daring, hal ini terjadi karena terdapat perbedaan pada lingkungan belajar siswa dan karakteristik dari masing-masing siswa (Nakayama, Mutsuura, & Yamamoto, 2014).

Salah satu karakteristik siswa adalah memiliki kemampuan visualisasi yang tinggi dimana semakin tinggi kemampuan visual yang dimiliki maka semakin berkembang ide-ide dalam menciptakan dan memanipulasi bangun ruang (Siswanto, 2016). Hal ini berhubungan dengan kreativitas matematis siswa yang meliputi cara pandang yang berbeda dari siswa lainnya, pembuatan strategi-strategi dalam mengerjakan soal, penemuan ide baru, serta menghubungkan pengetahuan yang sudah dimilikinya dengan ide baru tersebut. Sehingga terdapat asosiasi antara kemampuan visualisasi dengan kemampuan berpikir kreatif matematis. Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa siswa dengan kemampuan *auditory-sequential* memenuhi dua indikator kreativitas yaitu kebaruan dan kefasihan serta mampu menyelesaikan persoalan dengan langkah setahap demi setahap agar mendapat solusi penyelesaian yang lebih mudah (Jagom, 2015). Sedangkan subjek dengan kemampuan *visual-spatial* memenuhi tiga indikator kreativitas yaitu kefasihan, keluwesan, dan kebaruan serta tidak melalui tahap-pertahap tetapi subjek menghasilkan strategi lain yang unik dan berbeda untuk mendapatkan jawaban tanpa menggunakan rumus. Hal ini menunjukkan bahwa faktor kemampuan preferensi sensori belajar yang digunakan siswa dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Kemampuan preferensi sensori merupakan cara seseorang menangkap suatu peristiwa (Pane & Dasopang, 2017). Meskipun dua orang tumbuh pada lingkungan yang sama serta mendapat perlakuan yang sama juga belum tentu memiliki cara pandang, pemikiran, serta pemahaan yang sama terhadap lingkungan di sekitarnya. Setiap individu memiliki caranya sendiri untuk menangkap makna terhadap setiap kejadian yang dialami ataupun dilihatnya. Cara dalam menangkap suatu peristiwa inilah yang digunakan dalam kemampuan penggunaan sensori dalam belajar atau yang biasa kita kenal sebagai “Gaya Belajar”.

Gaya belajar adalah kecenderungan seseorang dalam menyerap, menerima, dan memproses informasi yang diperolehnya (Deporter, Hernacki, & Abdurrahman, 2003). Gaya belajar masing-masing individu dipengaruhi oleh faktor alamiah (pembawaan) serta faktor lingkungan. Sehingga terdapat beberapa hal yang tidak dapat diubah ataupun diatur dalam diri seseorang meskipun sudah dilakukan latihan. Gaya belajar dapat diibaratkan seperti jalan yang terbuka lebar dimana setiap informasi yang datang akan dengan mudahnya dipahami oleh individu tersebut. Namun, dengan syarat informasi tersebut memiliki jalur yang sama dengan jenis jalan yang dimiliki oleh individu tersebut. Jika informasi yang disampaikan tidak sesuai dengan jenis gaya belajar yang dimiliki maka informasi tersebut akan sulit untuk dipahami. Hingga pada puncak pemahamannya, informasi tersebut akan masuk ke memori jangka panjang dan tersimpan seumur hidup (Munif, 2014). Jadi, dengan mengetahui gaya belajar yang dimiliki oleh siswa akan memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran melalui cara yang sesuai dengan gaya belajar siswa. Selain itu siswa yang memiliki kesulitan belajar akan mendapatkan perhatian lebih dengan penyesuaian pembelajaran yang digunakan. Sehingga kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran dapat diminimalkan dan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.

Selama PJJ semua siswa menggunakan gaya belajarnya masing-masing dalam menangkap pembelajaran yang diberikan oleh setiap guru. Berbagai tipe gaya belajar yang ada memunculkan semangat dan daya tangkap yang berbeda pada masing-masing siswa. Hal ini sejalan dengan gaya belajar apa yang biasa siswa terapkan dalam pembelajaran. Setiap gaya belajar memiliki dampak yang berbeda pada setiap siswa dan dapat memunculkan tingkat berpikir kreatif matematis yang berbeda pula. Berdasarkan penelitian pada siswa Jurusan Bangunan di SMK Negeri 5 Kupang Tahun Ajaran 2013/2014 disimpulkan bahwa pengaruh prestasi belajar siswa salah satunya karena gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik baik secara simultan (bersama-sama) maupun secara terpisah (masing-masing) (Luji, Geradus, & Bire, 2014). Selain itu terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik

pada pembelajaran matematika (Karim, 2015). Penelitian lainnya juga menjelaskan gaya belajar berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis yaitu sebesar 3,62% (Waskitoningtyas, 2017). Sehingga berpijak dari faktor tersebut, peneliti akan mengkaji pengaruh antara gaya belajar terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka teridentifikasi beberapa masalah yang berkaitan dengan variabel penelitian, yaitu:

1. Kesiapan guru dalam menyiapkan materi daring serta cara pemahaman siswa dalam menangkap pembelajaran yang disampaikan oleh guru secara daring pada masa pandemi.
2. Pencapaian siswa Indonesia pada riset PISA di bidang matematika tahun 2015 dan 2018 berada di bawah rata-rata internasional.
3. Guru kurang memperhatikan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa-siswanya.
4. Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Upaya untuk menghindari meluasnya permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini maka digunakan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan menguji perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa berdasarkan gaya belajar *visual-spatial*, *auditory-sequential*, dan *kinesthetic*.
2. Penelitian ini akan diujikan pada siswa yang telah melakukan pembelajaran menggunakan model PBL yang menggunakan platform Google Classroom dan WhatsApp *Group* oleh seorang guru matematika.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis antara siswa dengan gaya belajar *visual-spatial*, *auditory-sequential*, dan *kinesthetic* pada pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi Covid-19?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa berdasarkan gaya belajar *visual-spatial*, *auditory-sequential*, dan *kinesthetic* selama pembelajaran jarak jauh.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi pemikiran tambahan dalam usaha meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang ditinjau dari gaya belajar siswa.
2. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan nantinya mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa berdasarkan gaya belajar siswa.
3. Bagi guru dan sekolah, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan bahan informasi bagi guru dalam menggunakan metode, pendekatan, ataupun model yang menyesuaikan gaya belajar siswa sehingga dapat mengembangkan dan mengeksplorasi kreativitas yang dimiliki siswa; mampu meningkatkan kualitas pendidikan dengan perbaikan pembelajaran yang dilakukan; serta mampu menjadi informasi penting bagi kepala sekolah dalam mengambil kebijakan yang tepat dalam penerapan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah.