

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Tantangan masa depan akan terus berubah dan persaingan akan semakin ketat dengan kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk menjawab tantangan masa depan, diperlukan lulusan pendidikan yang berkompoten dan mempunyai kreativitas dibidang tertentu, salah satunya pada bidang matematika. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2016 menyebutkan bahwa mata pelajaran matematika wajib diberikan kepada semua jenjang pendidikan, mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini bertujuan untuk memberikan bekal kepada peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta kemampuan bekerjasama dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan untuk berpikir secara kreatif adalah faktor yang sangat rasional dalam upaya meningkatkan pembelajaran siswa. Keahlian dalam pemikiran kreatif sangat penting untuk memajukan pengetahuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi serta memahami pencapaian individu dalam mengatasi tantangan sehari-hari yang semakin kompleks. Seseorang yang kreatif selalu dibutuhkan karena mereka mampu memenuhi kebutuhan lingkungan mereka, yang selalu berubah seiring berjalannya waktu.

Berdasarkan data PISA (*Program for International Student Assessment*) pada tahun 2022, lagi-lagi menempatkan siswa Indonesia di jajaran nilai terendah terhadap pengukuran membaca, matematika, dan sains. Pada kategori kemampuan membaca, Indonesia menempati peringkat ke-11 dari bawah (74). Lalu pada kategori matematika, Indonesia berada di peringkat ke- 12 dari bawah (73). Sementara pada kategori kinerja sains, Indonesia berada di peringkat ke- 15 dari bawah (71). Angka ini membuktikan bahwa prestasi matematika di Indonesia masih sangat rendah. Hal ini disebabkan kurang kemampuan berpikir kreatifnya dalam proses pembelajaran.

Selain itu, berdasarkan hasil *Global Creativity Index (GCI)* tahun 2015 menyatakan bahwa penguasaan kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih rendah. Indonesia pada peringkat 115 dari 139 negara. Survei yang dilakukan *Martin Prosperity Institute* ini menilai indeks kreativitas suatu negara berdasarkan tiga indikator, yaitu teknologi, *talent* dan toleransi. Selama ini guru hanya mengutamakan logika dan kemampuan komputasi (hitung-menghitung) sehingga kreativitas dianggap bukanlah sesuatu yang penting dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Selain itu, rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis dapat dilihat dari rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah rutin ataupun nonrutin. Sedangkan merencanakan penyelesaian suatu masalah ditunjukkan dengan mengorganisasikan informasi atau data-data yang ada secara kreatif dengan menggunakan strategi-strategi tertentu untuk menemukan kemungkinan penyelesaian. Kreativitas menurut Ghufron dan Risnawati (2011) adalah suatu prestasi dimana peserta didik dapat memecahkan masalah yang jarang orang lain dapat melakukannya, menemukan ide-ide baru, serta gagasan yang cemerlang.

Pembelajaran abad 21 merupakan masa transisi pembelajaran dimana sekolah mengubah pendekatan pembelajaran dari berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa melalui kurikulum yang dikembangkan. Hal ini akan memenuhi kebutuhan masa depan dimana siswa akan membutuhkan keterampilan berpikir dan belajar. Kecakapan pembelajaran abad 21 menggunakan 4C, yakni: Keterampilan Berpikir Kritis (*Critical Thinking Skills*), Keterampilan komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*) dan kreativitas (*creative thinking skill*).<sup>1</sup> Pemikiran kreatif tidak selalu berarti bahwa siswa harus menggambar atau menulis kata-kata dengan benar dalam lembar kerja. Namun, kreativitas juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk berpikir *out of the box* dan tidak dibatasi oleh aturan yang sering bertentangan satu sama lain. Siswa kreatif dapat melihat dan membedakan perbedaan antara sisi dan sudut pandang yang berbeda. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih berhati-hati dalam memecahkan masalah. Prinsip

---

<sup>1</sup> Sajidan (2018), *Peningkatan Proses Pembelajaran Abad 21 Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*, (Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan), hlm. 14

ini mendorong siswa untuk menerapkan diri mereka sendiri dengan menunjukkan dan menjelaskan gagasan mereka sendiri. Proses kreatif yang dicapai melibatkan memecah ide-ide asli menjadi perspektif yang berbeda, memecahkan masalah, melanjutkan ide-ide asli atau membentuk koneksi baru antara ide.

Guru harus kreatif dalam memanfaatkan media yang tersedia di sekolah. Mereka dapat menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan dan membantu siswa mempersiapkan diri untuk kehidupan masa depan. Media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan oleh seseorang dengan alat yang dibuat untuk memudahkan transfer materi selama pembelajaran di sekolah. Ini sangat membantu guru dalam mengajar di sekolah dan membantu siswa menjadi senang dan tidak bosan saat belajar. Media pembelajaran sangat penting untuk sistem pembelajaran. Tanpa media, tidak ada komunikasi, dan pembelajaran adalah proses komunikasi.

Tentu saja, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, sumber belajar, dan media pembelajaran adalah bagian integral dari proses belajar. Media pembelajaran sangat penting bagi pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ini tidak hanya penting untuk menjadikan kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien, tetapi juga membantu siswa lebih memahami apa yang disampaikan guru.

Belajar adalah kegiatan utama dalam proses pendidikan. Artinya, bagaimana pembelajaran dirancang dan disampaikan secara profesional sangat bergantung pada pencapaian tujuan pendidikan. Demikian pula, pendidik harus memutuskan media pembelajaran mana yang akan digunakan dalam desain pembelajaran mereka. Media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang menyampaikan atau menyampaikan informasi antara pengirim dan penerima.

Media di sekolah dasar sangat penting. Ketika guru berusaha menampilkan rangsangan atau stimulus yang dapat diproses oleh berbagai indera siswa, proses belajar mengajar dapat dianggap berhasil. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan memproses informasi, semakin besar kemungkinan informasi dipahami dan disimpan dalam ingatan siswa. Salah satu contoh kegiatan pembelajaran matematika yang biasa digunakan oleh guru di kelas adalah siswa mendengarkan penjelasan guru, melihat contoh, dan menjawab pertanyaan di papan

tulis, dan kemudian meminta siswa mengerjakan buku atau lembaran karya siswa (LKS) yang telah disajikan oleh guru. Oleh karena itu, pelajaran siswa biasanya membosankan dan hasil belajarnya rendah. Sangat jarang sekali tenaga pendidik atau guru menggunakan media pembelajaran konkret. Kenyataan di lapangan, pada kelas V SDN 17/V Kuala Tungkal menemukan beberapa permasalahan yang dimana guru kebanyakan hanya memanfaatkan media sederhana saja contohnya buku, ilustrasi gambar, atau menggunakan infokus sesekali saja, sehingga dapat disimpulkan bahwa guru hampir secara keseluruhan tidak pernah memanfaatkan media pembelajaran yang berjenis tiga dimensi (3D), sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah<sup>2</sup>. Guru terutama berkonsentrasi pada satu ritme, mengabaikan aspek lainnya. Untuk melakukan perbaikan, guru sering kali harus memanfaatkan sumber daya yang tersedia bagi mereka. Kemampuan berpikir kreatif siswanya dapat menghasilkan penciptaan berbagai bentuk media. Dengan melakukan pembelajaran langsung melalui pembuatan media, maka pola pikir siswa yang awalnya monoton dapat dirangsang sehingga memunculkan pemikiran kreatif sepanjang proses pembuatan media.

Berdasarkan penelitian di SD Negeri Sidorejo Kidul 02 Kecamatan Tingkir, Kota Salatiga, kurangnya sarana media pembelajaran yang bersifat inovatif juga mempengaruhi proses pembelajaran, akhirnya kemampuan berpikir kreatif siswa sulit dikembangkan<sup>3</sup>. Kurangnya penggunaan media pembelajaran juga menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi menjadi kurang. Selain itu, pada saat proses pembelajaran siswa hanya menunggu instruksi dari guru yang menyebabkan siswa menjadi kurang mandiri dan beberapa siswa cenderung takut saat harus menuangkan ide-ide dan pendapatnya.

Selanjutnya, berdasarkan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 2 Pacekelan bahwa sebagian besar siswa kelas IV masih sulit untuk berpikir kreatif dalam kegiatan pembelajaran siswa masih menyalin contoh yang diberikan guru di depan

---

<sup>2</sup> Stefany (2023), *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Di Sekolah Dasar*, Universitas Jambi.

<sup>3</sup> Irma, et al (2018), *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa*. Universitas Kristen Satya Wacana, Jawa Tengah.

kelas<sup>4</sup>. Salah satu solusi untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif tersebut ialah dengan adanya media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah guru harus menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik motivasi dan rasa ingin tahu siswa selama proses pembelajaran di kelas sedang berlangsung. Adapun media yang dapat digunakan adalah *cuisenaire rods*. Media *cuisenaire rods* merupakan media yang terbuat dari balok kayu yang melambangkan bilangan pecahan. Dalam penggunaan media *cuisenaire rods* siswa dapat mengaplikasikan operasi perhitungan pecahan secara langsung, artinya tak hanya bermodalkan buku saja. Selain itu, penggunaan media *cuisenaire rods* tentunya sangat bermanfaat jika diterapkan pada siswa sekolah dasar, karena salah satu fungsi media *cuisenaire rods* dalam proses belajar mengajar adalah membangkitkan minat dan keinginan siswa, membangkitkan motivasi belajar siswa dan membangkitkan pemahaman siswa mengenai materi pecahan. Media *cuisenaire rods* ini diharapkan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu, motivasi, mempercepat pemahaman, meningkatkan prestasi dan pengetahuan siswa dalam belajar.

Keefektifan penggunaan media *cuisenaire rods* juga penulis temukan pada penelitian terdahulu yang ditulis oleh Andriani Ningsih, *et al* yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Batang *Cuisenaire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Di Sekolah Dasar<sup>5</sup>” dimana hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media batang *cuisenaire* terhadap hasil belajar siswa materi penjumlahan dan pengurangan bilangan di kelas I SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo. Selain itu, *cuisenaire rods* juga mempunyai banyak fungsi, selain untuk media penjumlahan dan pengurangan juga dapat menggali kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika. Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian yang ditulis oleh Novita yang berjudul

---

<sup>4</sup> Astuti, *et al* (2021), *Keefektifan Penggunaan Media Tangram Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Pacekelan Tahun Ajaran 2019/2020*, Universitas Muhammadiyah Purworejo.

<sup>5</sup> Andriani, *et al* (2015), *Pengaruh Penggunaan Media Batang Cuisenaire Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Di Sekolah Dasar*. JPGSD

“Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II MI Tarbiatul Huda Dengan Dan Tanpa Menggunakan Media Gambar Batang *Cuisenaire* Pada Materi Perkalian”<sup>6</sup>, dimana dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa salah satu kelebihan *cuisenaire* adalah membimbing berpikir kreatif siswa dalam pelajaran matematika.

Selanjutnya berdasarkan hasil pra-penelitian di SDN Duren Sawit 13 Pagi, menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah, karena pembelajaran di kelas masih monoton dan terpaku hanya pada buku dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Akibatnya, suasana kelas menjadi kurang aktif sehingga tidak semua siswa dapat menyelesaikan soal dengan baik. Selain itu, berdasarkan penelitian yang ditulis oleh Fitriah Choirunnisa tentang “Hubungan Kemampuan Koneksi Matematis Dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar”<sup>7</sup>. Penelitian tersebut merupakan studi korelasi SD Negeri di Kelurahan Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur. Salah satu implikasi dari hasil penelitian ini adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran penting untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, dapat disintesa bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Adapun berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan dalam penulisan laporan ini yaitu :

1. Kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar matematika.
2. Tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika masih rendah.

---

<sup>6</sup> Novita (2016), *Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II MI Tarbiatul Huda Dengan Dan Tanpa Menggunakan Media Gambar Batang Cuisenaire Pada Materi Perkalian..* STKIP PGRI JOMBANG

<sup>7</sup> Fitriah Chorunnisa (2018), *Hubungan Kemampuan Koneksi Matematis Dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar (Studi Korelasi SD Negeri di Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur)*. Universitas Negeri Jakarta.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya oleh peneliti, adapun peneliti membatasi permasalahan dalam penulisan ini yaitu pada penggunaan media *cuisenaire rods* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III Sekolah Dasar di Kelurahan Duren Sawit, Jakarta Timur.

### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya oleh penulis, adapun rumusan masalah dalam penulisan proposal ini yaitu: “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *cuisenaire rods* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III Sekolah Dasar di Kecamatan Duren Sawit?”

### E. Tujuan Umum Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *cuisenaire rods* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III sekolah dasar di Kecamatan Duren Sawit.

### F. Kegunaan Penelitian

Suatu penelitian dibuat dengan tujuan untuk dapat memecahkan permasalahan dan memberikan solusi dalam suatu permasalahan. Adapun kegunaan dari penulisan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat menggunakan media *cuisenaire rods* secara maksimal untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

2. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dengan memanfaatkan media *cuisenaire rods*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Kegunaan yang diharapkan dari peneliti untuk peneliti selanjutnya yaitu sebagai suatu bahan acuan atau landasan dalam pembuatan penelitian ini sehingga dapat lebih dikembangkan kembali pada penelitian selanjutnya.