

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Abad 21 yang ditandai dengan berkembangnya teknologi informasi yang sangat pesat serta perkembangan otomasi, yang dimana saat ini banyak pekerjaan yang sifatnya rutin dan berulang-ulang mulai digantikan dengan mesin. Dengan pernyataan tersebut, manusia di abad 21 harus memiliki karakteristik berupa lebih kritis, kreatif, komunikatif, adaptif, serta kepekaan sosial. Memasuki abad 21 dengan kemajuan teknologi tersebut telah memasuki berbagai sendi kehidupan, salah satunya yaitu bidang pendidikan. Di abad ke 21 ini, pendidikan menjadi semakin penting untuk menjamin siswa memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup. Dengan itu, Kemdikbud menyarankan untuk siswa memiliki *soft skill* yang meliputi 4C, yaitu *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Creative Thinking* (berpikir kreatif), *Collaboration* (bekerja sama dengan orang lain), dan *Communication* (berkomunikasi dengan baik).

Arends & Kilcher (2010) berpendapat bahwa kemampuan berpikir kreatif sangat dihargai dalam setiap bidang di dunia kerja, serta pada sebagian besar aspek kehidupan lainnya. Kemampuan berpikir kreatif biasanya dikaitkan dengan keterampilan kognitif dan kemampuan untuk menghasilkan solusi baru untuk menyelesaikan masalah. Puncak dari berpikir kreatif menurut Subali (2012) merupakan kemampuan untuk mengambil keputusan dimana yang bekerja dalam otak telah mampu berpikir secara divergen, dalam arti mampu mengambil keputusan yang terbaik dari sejumlah alternatif pilihan jawaban. Berpikir kreatif tidak kalah penting dengan kemampuan lain yang berada dalam 4C tersebut. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif perlu untuk dikembangkan sejak dini yaitu saat masih duduk di bangku sekolah dasar.

Pehkonen (1997) menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu kombinasi dari berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan pada intuisi tetapi masih dalam kesadaran. Ketika seseorang menerapkan berpikir kreatif dalam suatu praktik pemecahan masalah, maka pemikiran divergen yang intuitif menghasilkan banyak ide. Hal ini yang akan digunakan dalam menemukan penyelesaian. Sedangkan menurut Van Velsor, *et al* (2010) menjelaskan bahwa *Creative Thinking* atau kemampuan berpikir kreatif meliputi kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan baru yang kemudian menemukan hubungan antara ide-ide yang berbeda serta mampu mengkonstruksi ulang atau menemukan cara pemecahan masalah. Siswa dapat dikatakan berpikir kreatif apabila telah memenuhi empat aspek yaitu *Fluency, Originality, Flexibility, and Elaboration* (James & Plucker, 2008)

Kemampuan berpikir kreatif dapat ditingkatkan melalui beberapa mata pelajaran di sekolah, salah satunya yaitu Matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang begitu melekat dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat beberapa manfaat dari belajar matematika, yaitu membangun pola pikir yang sistematis, berkembangnya logika berpikir, melatih sikap sabar, meningkatkan daya pikir kritis dan kreatifitas. Menurut Ebbutt dan Straker (Marsigit: 2013) Matematika sekolah atau *School Mathematics* didefinisikan sebagai aktivitas siswa untuk menemukan pola, melakukan investigasi, menyelesaikan masalah serta mengkomunikasikan hasilnya. Dengan demikian mata pelajaran Matematika mampu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, yang dimana kemampuan tersebut akan bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dalam mata pelajaran Matematika yang terjadi pada siswa kelas V di SD Negeri Bantarjati 8 Kota Bogor masih dianggap rendah. Hal ini teridentifikasi dalam proses pembelajaran, dimana siswa terlihat pasif dan tidak mampu mengajukan pertanyaan

dan jawaban yang beragam. Selain itu sebagian besar siswa masih kurang mampu untuk melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda serta saat kegiatan kelompok siswa masih ada yang kurang mampu menambahkan jawaban yang lain selama diskusi kelompok. Adapun proses pembelajaran yang digunakan masih berfokus pada guru (*teacher centered*), yang dimana mengakibatkan pembelajaran hanya berjalan satu arah. Hal ini dapat menghambat perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Bruner (dalam Kemendikbud, 2013) menyatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Murdila, *et al* (2022) menjelaskan terdapat faktor-faktor yang menghambat siswa dalam berpikir kreatif, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang dikemukakan yakni kurangnya percaya diri siswa yang dimana masih adanya rasa takut dalam diri siswa untuk berbeda, rasa ingin tahu siswa yang rendah membuat siswa terhambat dalam mengembangkan kreativitasnya, kurangnya usaha, kekakuan dan ketidak lenturan dalam berpikir, ketakutan mengambil resiko, serta kecenderungan untuk mengikuti pola. Sedangkan faktor eksternal yang menghambat siswa dalam berpikir kreatif yakni, model pembelajaran yang diterapkan di sekolah dapat mempengaruhi tingkat berpikir kreatif siswa.

Banyak pendekatan dan berbagai model pembelajaran yang dianggap baik dalam menyampaikan materi kepada siswa. Salah satu model pembelajaran tersebut adalah model *Problem Based Learning*. Melalui penerapan model *Problem Based Learning*, siswa belajar berdasarkan permasalahan yang dikemukakan, sehingga melalui permasalahan siswa akan melakukan berbagai aktivitas yang tentunya dapat mengembangkan berbagai potensi diri yang dimilikinya.

Menurut Padmavathy (2013) "*Problem-Based Learning (PBL) describes a learning environment where problems drive the learning. That is, learning begins with a problem to be solved, and the problem is posed in such a way that students need to gain new knowledge before they can solve the problem*", artinya PBL menggambarkan lingkungan belajar yang dimana masalah mendorong pembelajaran. Sehingga, pembelajaran dimulai dengan masalah yang harus dipecahkan, dan masalah yang ditimbulkan adalah sedemikian rupa sehingga siswa perlu mendapatkan pengetahuan baru sebelum mereka dapat memecahkan masalah. Permasalah yang tidak hanya memiliki satu macam solusi, masalah yang melibatkan berbagai disiplin ilmu/kajian, dan berupa persoalan yang memancing pemikiran untuk menemukan alternatif rumusan dan solusi yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan mampu berpikir kreatif (Arends, 2013).

Kegiatan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berlangsung interdisiplin sehingga siswa bebas melakukan eksplorasi, memanfaatkan berbagai sumber belajar dan pengalaman belajar. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan model *Problem Based Learning* mengubah arah interaksi pembelajaran zaman dahulu yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Menurut Rusman (dalam Hagi dan Mawadi, 2021) *Problem Based Learning* merupakan pembaharuan dalam pembelajaran dikarenakan dalam pembelajaran berbasis masalah, kemampuan berpikir kreatif dapat dioptimalkan dalam proses kerja kelompok sistematis, sehingga dapat mengembangkan kompetensi keterampilan secara terus menerus.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dewi *et al*, (2021) menyatakan bahwa ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan model *Problem Solving* dengan *Problem Based Learning*, yang dimana model *Problem Based Learning* lebih unggul dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Handayani, *et al* (2021)

menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* cocok digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dalam penggunaan model *Problem Based Learning* siswa tidak hanya mengandalkan memori untuk menghafal, tetapi dituntut untuk berpikir kreatif dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan mengenai rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V serta fakta dari model *Problem Based Learning* yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut, sehingga penelitian ini didesain untuk melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran Matematika materi Pecahan siswa kelas V SD Negeri Bantarjati 8 Kota Bogor. Hasil penelitian khususnya diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada Matematika siswa dan diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dasar.

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Fokus penelitian dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada mata pelajaran Matematika melalui model *problem-based learning*. Adapun identifikasi area yang dapat dijadikan bahan penelitian guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pelajaran Matematika, antara lain:

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD Negeri Bantarjati 8 Kota Bogor dalam pembelajaran Matematika masih rendah.
2. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran karena masih menggunakan model pembelajaran *teacher centered*.
3. Siswa masih kurang mampu untuk melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.
4. Ketika kegiatan kelompok siswa masih ada yang kurang mampu menambahkan jawaban yang lain selama diskusi kelompok.

5. Penggunaan model *Problem Based Learning* dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

### **C. Pembatasan Fokus Penelitian**

Sebagaimana identifikasi area dan fokus penelitian yang telah diuraikan diatas, penelitian ini akan berfokus pada Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Penerapan Model *Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V SD Negeri Bantarjati 8 Kota Bogor.

### **D. Perumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi area, dan pembatasan fokus penelitian, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran matematika materi pecahan secara signifikan pada kelas V di SD Negeri Bantarjati 8 Bogor?
2. Apakah kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran matematika materi pecahan dapat ditingkatkan secara signifikan dengan model *Problem Based Learning* pada kelas V di SD Negeri Bantarjati 8 Bogor?

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk semua pihak yang berkompeten baik dalam bidang pendidikan maupun non pendidikan. Manfaat hasil penelitian ini dapat juga dipandang dari dua sisi baik, manfaat secara teoritis maupun secara praktis. Untuk itu kegunaan hasil penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambahkan pengetahuan keilmuan seputar pendekatan pembelajaran matematika khususnya pada kegiatan pembelajaran model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika materi pecahan di kelas 5 SD. Dengan demikian dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif dalam matematika dengan melibatkan seluruh potensi yang ada pada diri siswa.

## 2. Secara Praktis

Penelitian ini dilakukan agar bermanfaat untuk meningkatkan proses pembelajaran dan melaksanakan kompetensi yang baik dalam menyelenggarakan pendidikan di sekolah bagi:

- a. Bagi siswa jenjang sekolah dasar, hasil penelitian diharapkan dapat melatih siswa untuk lebih menguasai dan memahami permasalahan matematika materi pecahan, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika, serta dalam mengambil keputusan baik di sekolah maupun yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.
- b. Bagi guru dapat dijadikan sebagai variasi dalam proses belajar mengajar sehingga tercipta kegiatan belajar dan mengajar yang tidak monoton dan searah.
- c. Bagi kepala sekolah sebagai masukan di dalam merencanakan, melaksanakan dan mengembangkan serta mengambil kebijakan terutama mengenai, strategi, metode dan pendekatan yang tepat.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan sebagai masukan untuk mengadakan penelitian yang terkait dengan permasalahan penelitian ini atau penelitian lebih lanjut.