BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan wadah untuk menciptakan generasi yang handal dalam masing- masing bidangnya. Congsujana (2019) mengatakan tujuan dari pendidikan adalah mencetak generasi yang cakap dan unggul dalam bidang yang ditekuninya , bertaqwa kepada Tuhan serta berwawasan kebangsaan yang luas. Kartodirdjo dalam Soeprapto (2016) juga menyatakan tujuan dari pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas bangsa agar cakap dalam bidang pekerjaan dan dapat menyesuaikan diri pada tata pergaulan dunia modern.

Matematika merupakan komponen penting yang mendasari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam memajukan daya pikir manusia (Depdiknas, 2006). Hal ini menunjukkan bahwa dasar perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern yang dapat menjadikan manusia berfikir secara kritis dan matematis adalah dengan pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika juga mengandung kaidah-kaidah untuk dapat digunakan sebagai cara berpikir konsisten dan seksama untuk alat berpikir yang kreatif Suryadi (dalam Jelita, 2014). Oleh karena itu matematika dibekali sejak pendidikan dibangku sekolah agar siswa mampu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam kehidupan sehari-hari.

Berpikir kreatif merupakan suatu cara yang dapat diterapkan dalam kehidupan untuk membangun ide baru. Berpikir kreatif dapat menumbuhkan kemampuan beragam alternatif untuk memperkaya cara berpikir. Selain itu kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk mengungkapkan hubungan-hubungan baru, melihat sesuatu dari sudut pandang baru dan membentuk kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang dikuasai sebelumnya. Maka berpikir kreatif dapat dimaknai dengan berpikir yang dapat menghubungkan atau melihat sesuatu dari sudut pandang baru (Susanto, 2013: 109).

Komponen berpikir kreatif menurut Lestari (2015: 89) yaitu: Kelancaran *(fluency)*, Keluwesan *(flexibility)*, Keaslian *(originality)* dan Elaborasi *(elaboration).* Keempat komponen tersebut dapat atau bahkan menghasilkan cara yang baru sebagai solusi alternatif. Kemampuan berpikir kreatif erat kaitannya dengan proses berpikir kreatif, dan proses berpikir kreatif sendiri erat kaitannya dengan proses mencipta. Mencipta artinya meletakkan elemen-elemen secara bersama-sama untuk membentuk suatu keseluruhan yang berkaitan dan berguna untuk mengatur kembali ide-ide ke dalam struktur atau pola yang baru (Endah Wulandari, dkk: 2015).

Kemampuan berpikir kreatif siswa diperlukan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta penentu kesuksesan individu dalam menghadapi tantangan kehidupan yang semakin kompleks (Setiyani, 2013). Pembelajaran kemampuan berpikir kreatif siswa berarti pembelajaran yang membangun kreativitas siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya, bahan ajar, sesama siswa dan utamanya dalam menghadapi tantangan atau tugas-tugas yang harus di selesaikan dalam pembelajaran matematika (Daryanto dan Tasrial, 2012). Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif siswa dapat diperlukan untuk menyelesaikan masalah pembelajaran matematika.

Menurut Huda (dalam Purwaningrum, 2016), kemampuan berpikir kreatif yang diperoleh siswa belum maksimal sebab tidak semua siswa dalam pembelajaran dikelas mempunyai kesadaran untuk membuka diri dengan pendekatan yang dilakukan. Siswa terkadang malas untuk mencari ide dan berpikir dikarenakan mereka terbiasa dengan soal rutin dan tidak dibiasakan secara mandiri menyelesaikan persoalan. Upaya guru dalam mengembangkan kreativitas siswa dapat di tempuh melalui proses pembelajaran matematika, karena pada kegiatan tersebut siswa di beri kesempatan untuk mengembangkan bermacam-macam kemampuan, antara lain yaitu kemampuan berpikir kreatif, analisis, dan produktif dan lain sebagainya (Purwaningrum, 2016). Jadi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, guru berperan penting dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengasah ide- ide kreatifnya.

Menurut Sugilar (dalam Purwaningrum, 2016) menyatakan bahwa penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis yaitu metode yang digunakan guru dalam pembelajaran masih bersifat *teacher centerd*, dimana siswa belum terlibat secara aktif dalam pembentukan konsep. Metode pembelajaran seperti ini tidak efisien karena kreativitas siswa tidak dapat berkembang secara maksimal dan siswa tidak terbiasa untuk memecahkan masalah sendiri yang dimungkinkan berbeda dengan cara penyelesaian guru.

Pada bulan Maret 2020 terjadi penyebaran *Covid 19* yang berdampak pada pembatasan kegiatan perekonomian dan juga di dunia pendidikan. Perserikatan Bangsa Bangsa (PBB) menyatakan bahwa salah satu sektor yang terdampak adanya *Covid 19* adalah dunia pendidikan (Purwanto dkk, 2020). Hal tersebut membuat sejumlah negara memutuskan untuk menutup sekolah dan perguruan tinggi. Pemerintah melakukan berbagai cara untuk mencegah penyebaran wabah tersebut dengan *social distancing*, salah satunya dengan diberlakukannya Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No. 1 Tahun 2020 tentang penyebaran *Covid 19* di dunia pendidikan. Dalam surat tersebut Kemendikbud menginstuksikan untuk menyelenggarakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan juga menyarankan peserta didik masing-masing untuk belajar di rumah.

Dewi (2020) mengatakan bahwa sejak bulan maret 2020 dampak yang disebabkan oleh wabah Covid 19 pada kegiatan belajar mengajar sangat terasa, hal tersebut dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran yang seharusnya dilakukan secara tatap muka dan bermakna kini hanya dapat dilakukan dengan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Dampak dari wabah *Covid 19* yang belum mereda mengakibatkan kegiatan pembelajaran dilakukan dari rumah masing- masing peserta didik (*study from home*) dan dilakukan dengan sistem online. Moore et al (dalam Firman dan Sari, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran online adalah kegiatan belajar yang membutuhkan jaringan internet dengan konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas, serta kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran.

Yensy (2020) mengatakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dapat dilakukan melalui *WhatsApp Group* (WAG) dengan model *Group Discussion* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Susilowati (2020) yang juga menyatakan bahwa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dilakukan saat ini melalui media Grup *WhatsApp* dengan model pembelajaran *Group Discussion* secara tidak langsung dapat memupuk kemandirian belajar siswa. Rizqullah dan Kharnolis (2020) juga mengatakan bahwa selama pembelajaran jarak jauh media yang efektif untuk pembelajaran adalah *WhatsApp Group* (WAG) karena efektifitas dan aplikasi yang memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran jarak jauh di masa pandemi.

Masalah dalam penelitian ini terjadi pada kelas VIII SMP 4 Bae Kudus, bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih rendah pada saat Pembelajaran Jarak Jauh. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru SMP 4 Bae pada hari Senin, 17 Agustus 2020 maka diketahui (1) masih terdapat beberapa siswa tidak mengikuti pembelajaran jarak jauh dan hanya absen kehadiran saja (2) terdapat beberapa siswa belum maksimal dalam mengumpulkan tugas secara online (3) siswa masih bergantung pada guru dan belum mempunyai ide kreatif dalam menyelesaikan soal matematika dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) (4) sebagian siswa masih belum mempunyai kesadaran untuk belajar secara mandiri dimasa pandemi (5) masih terdapat banyak siswa tidak mampu menyelesaikan kuis yang di berikan dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dikarenakan siswa tidak dibiasakan mengasah ide- ide kreatifnya sendiri. Maka dari itu kemampuan berpikir kreatif matematis diperlukan dalam ilmu pengetahuan di dunia pendidikan, khususnya pada mata pelajaran matematika. Karena dengan berpikir kreatif siswa akan lebih mudah dalam menyelesaikan persoalan *open ended* dan guru melatih siswa agar terbiasa untuk berpikir kreatif dengan belajar mandiri di masa pembelajaran pandemi *Covid 19*

Kemandirian belajar merupakan sikap yang harus tertanam pada siswa dalam proses pembelajaran. Wedemeyer mengatakan bahwa belajar mandiri

merupakan cara belajar yang memberikan kebebasan kepada siswa, baik tanggung jawab maupun kewenangan yang lebih besar pada siswa dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajarannya sendiri secara mandiri. Selanjutnya Ahmadi (dalam Rijal dan Bachtiar, 2016) mengatakan bahwa kemandirian belajar merupakan tuntutan untuk memiliki inisiatif, keaktifan dan keterlibatan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar.

Paris dan Winogard (dalam Nur, 2016) menyatakan bahwa tiga karakteristik utama yang harus dimiliki siswa dalam kemandirian belajar yaitu (1) kesadaran berpikir (2) penggunaan strategi (3) motivasi. Rachmayani (dalam) menyebutkan beberapa karakteristik kemandirian belajar yaitu (1) memilih tujuan benar; (2) menyelesaikan kesulitan; (3) pemanfaatan fasilitas; (4) sikap kooperatif; (5) membangun makna; (6) kontrol diri.

Penelitian yang dilakukan Andiyana, dkk (2018) membahas tentang kemampuan berpikir kreatif matematis pada materi bangun ruang siswa SMP masih sangat rendah. Dalam penelitian tersebut terdapat indikator flexibility merupakan yang tertinggi yaitu 87,5% artinya sebagian siswa mampu berpikir lancar dalam mengerjakan soal indikator fluency 56,3%, indikator elaborasi 50% dan dan yang paling rendah yaitu pada indikator originality 50% serta 12,5%. Pada soal indikator originality ini siswa tidak mampu memberikan jawaban apa yang kompleks atau diingikan, faktor pemicunya karena siswa tidak mampu menemukan luas permukaan limas, dimana tahapannya menemukan sisi tegak segitiga tetapi siswa lupa dan tidak tau rumus tersebut. Pada penelitian ini tidak menggunakan media pembelajaran online sehingga siswa merasa kesulitan dan mudah lupa saat pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Septian dan Rizkiandi (2017) membahas tentang kemampuan berpikir kreatif matematis dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Dari hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dapat berkembang lebih baik dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dibandingkan dengan siswa yang mendapat pembelajaran secara konvensional. Pada penelitian ini guru tidak menekankan

agar siswa mempunyai kemandirian dalam belajar sehingga masih ada beberapa siswa belum mau membuka diri untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Berdasarkan penelitian yang sudah ada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berbantuan media *WhatsApp* dapat membantu siswa belajar secara mandiri untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis. Penelitian yang dilakukan berbeda dengan penelitian yang sudah ada. Dalam penelitian ini menggunakan media *WhatsApp* sehingga dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dari segi kemandirian belajar di masa pandemi *Covid 19* . Berdasarkan pemaparan tersebut akan dilakukan penelitian dengan judul "**Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Pada Pembelajaran Jarak Jauh Berbantu *Whatsapp* Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Siswa**"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan kemandirian belajar tinggi pada pembelajaran jarak jauh materi PLSV dan PtLSV dengan berbantuan *whatsapp* selama masa pandemi *Covid 19* siswa kelas VIII SMP 4 Bae?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan kemandirian belajar sedang pada pembelajaran jarak jauh materi PLSV dan PtLSV dengan berbantuan *whatsapp* selama masa pandemi *Covid 19* siswa kelas VIII SMP 4 Bae?
3. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan kemandirian belajar rendah pada pembelajaran jarak Jauh materi PLSV dan PtLSV dengan berbantuan *whatsapp* selama masa pandemi *Covid 19* siswa kelas VIII SMP 4 Bae?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif matematis pada pembelajaran jarak jauh materi Persamaan Linier Satu Variabel (PLSV) dan Pertidaksamaan Linier Satu Variabel (PtLSV) dengan berbantuan *whatsapp* ditinjau dari kemandirian belajar siswa kelas VIII SMP 4 Bae.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa, sekolah dan peneliti.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini yaitu dapat memberikan sumbangan bagi peneliti lebih lanjut bila dilakukan penelitian yang sama di masa yang akan datang tentang menganalisis kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada materi PLSV yang ditinjau dari kemandirian belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini diharapkan memberikan kegunaan bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti.

1. Bagi Siswa

   Bagi siswa diharapkan dapat menjadi acuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis ditinjau dari kemandirian belajar.

2. Bagi Guru

   Hasil penelitian dapat menjadi masukan bagi guru untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran jarak jauh yang interaktif sehingga kemampuan berpikir kreatif matematis siswa meningkat ditinjau dari kemandirian belajar.

3. Bagi Peneliti

   Melalui penelitian ini peneliti dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengkaji kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari kemandirian belajar, dan juga dapat dijadikan sebagai sumber peneliti bagi peneliti selanjutnya untuk dikembangkan dalam lingkup yang sama.