

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan peserta didik pada jenjang SD (Sekolah Dasar). Berpikir kreatif tersebut sangat diperlukan, hal tersebut berguna dalam memecahkan masalah menggunakan cara yang kreatif. Sependapat dengan Muktiari & Dewi, (2021) yaitu Untuk bisa berpikir kreatif tingkat tinggi dapat dilatih dan diterapkan pada peserta didik, sehingga dapat menghasilkan lulusan yang siap mengatasi berbagai masalah dalam dunia nyata. Salah satu yang berperan dalam mengasah kemampuan berpikir kreatif yaitu seorang guru.

Dalam kegiatan pembelajaran kemampuan guru sangat penting, baik formal maupun non-formal. Salah satu kompetensi guru yang harus dimiliki yaitu dapat merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Saat ini pada dunia pendidikan formal telah memasuki kurikulum baru, yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum yang memfokuskan dan mengasah keterampilan peserta didik. Pembaharuan kurikulum merdeka diakibatkan adanya pandemi pada tahun 2019. Sehingga Menteri Pendidikan, Kebudayaan Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek No 56 Tahun 2022) memutuskan untuk mengubah kurikulum yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang terkendala saat pandemi. Maulida, (2022) menyatakan bahwa “Pemerintah memberikan pilihan terkait implementasi kurikulum merdeka di sekolah, yaitu 1) merdeka belajar, 2) merdeka berbagi, dan 3) merdeka berubah”.

Maulida, (2022) berpendapat yaitu “kurikulum merdeka mempunyai empat prinsip kebijakan baru, yaitu; (1) USBN telah diganti menjadi ujian asesmen, (2) UN diubah menjadi survey karakter, (3) Asesmen untuk menilai literasi, numerasi, dan karakter, (4) RPP diubah menjadi modul ajar”. Kurikulum merdeka diimplementasikan hanya pada kelas 1 dan kelas IV. Kurikulum merdeka (IKM) mengembalikan pembelajaran per muatan

pelajaran, masing-masing muatan pelajaran berdiri sendiri tanpa gabungan dengan muatan pelajaran lainnya. Pada kurikulum ini guru dituntut untuk lebih kreatif dan menyesuaikan dengan kebijakan yang ada, mulai dari perubahan RPP menjadi modul ajar, KD menjadi CP, dan di kurikulum merdeka guru bisa bebas memberikan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sesuai dengan karakteristik peserta didik. Peserta didik juga dibebaskan untuk mengembangkan kompetensi dirinya.

Dengan demikian guru disini bukan hanya sebagai pendidik, melainkan juga sebagai pembimbing, pengarah, serta pelatih untuk mengembangkan potensi peserta didiknya. Guru juga harus bertanggung jawab atas ketercapaian hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, hasil belajar peserta didik bisa menjadi tolak ukur keberhasilan guru dalam proses belajar mengajar. Salah satu pelajaran yang menjadi dasar ilmu sains yaitu matematika. Untuk itu, peserta didik dituntut untuk bisa menguasai muatan pelajaran matematika. Matematika atau biasa disebut numerasi masuk dalam ASBN, sehingga muatan pelajaran ini sangat penting diajarkan disekolah.

Muatan pelajaran matematika lebih terfokus pada rumus-rumus yang membuat peserta didik lebih jenuh, sehingga cara berpikirnya sedikit rendah dan mudah lupa. Menurut Riswari & Ermawati, (2020) menyatakan bahwa sebagian peserta didik kurang bersemangat dalam belajar matematika, mereka menganggap matematika hanyalah kumpulan rumus, dan hanya memanfaatkan bilangan untuk menyelesaikan soal dan peserta didik kurang inventif ketika menciptakan solusi. Pendapat tersebut didukung oleh Pujiati et al., (2018) peserta didik belum mampu mengembangkan cara berpikirnya dalam menyelesaikan soal matematika, salah satu terpaku pada cara penyelesaian yang diberikan oleh guru. Untuk itu berpikir kreatif sangat dibutuhkan bagi peserta didik agar mampu menyelesaikan masalah dengan berbagai cara. Dikatakan mampu berpikir kreatif yaitu sikap peserta didik yang menjadi peka atau sadar akan masalah, kesenjangan, kesenjangan pengetahuan yang solusinya tidak dipelajari, membawa informasi yang tersedia dari penyimpanan memori atau sumber eksternal, mendefinisikan

kesulitan atau mengidentifikasi elemen yang hilang, menemukan solusi, berhipotesis, menciptakan alternatif, pemecahan masalah, peluang untuk menguji dan pengujian ulang, menyelesaikannya dan akhirnya melaporkan hasilnya (Putranti, Wannabuliandari, & Santoso, 2021). Hal serupa terkait sikap peserta didik yang berpikir kreatif disampaikan oleh Marlina, (2015) berpikir kreatif yaitu kemampuan untuk menghasilkan atau mengembangkan sesuatu yang baru yang berbeda dari ide kebanyakan orang, dan berpikir kreatif memiliki kemampuan dan hasil berpikir yang berbeda. Berpikir kreatif yaitu jenis pemikiran yang mengarah pada wawasan baru, pendekatan baru, perspektif baru, atau cara baru dalam memahami sesuatu.

Beberapa peserta didik yang peneliti jumpai di SDN 1 Kaliombo merasa masih bingung terhadap implementasi kurikulum merdeka, hal itu dikarenakan peserta didik masih awal penerapan IKM di satuan jenjang sekolah SD. Sehingga peserta didik sering bicara sendiri dengan teman sabangkunya dan sering mengganggu temannya. Hal tersebut juga ditunjukkan dari sikap peserta didik yang belum terbiasa menggunakan kurikulum merdeka dalam belajar dan buku ajar yang didapat peserta didik lebih banyak dibandingkan yang kurikulum 2013. Serta peserta didik juga belum pernah menghasilkan kreativitas nya dalam pembelajaran, mereka juga belum mampu berpikir sesuai dengan kemampuan berpikirnya. Selama ini peserta didik hanya mengikuti apa yang diperintahkan gurunya saja, belum mampu menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri, dan saat diberikan tugas jawabannya hampir sama semua.

Dengan pernyataan peserta didik tersebut, peneliti langsung menanyakan berapa hasil belajar peserta didik yang didapat pada tahun sebelumnya. Ternyata hasil belajar yang didapat ada beberapa peserta didik yang nilainya masih dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) Apalagi materi matematika, peserta didik lebih cenderung tidak suka pembelajaran matematika dibanding muatan pembelajaran lainnya. Misalnya muatan pelajaran Bahasa Indonesia nilai peserta didik cenderung

diatas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) pada SDN 1 Kaliombo, ternyata peserta didik mengalami kesulitan dalam membedakan sisi dan rusuk bangun ruang materi matematika.

Menurut Afandi & Jupriyanto, (2013) bahwa matematika bukan pengetahuan yang terpisahkan, melainkan matematika membantu memecahkan masalah ekonomi, sosial, ataupun alam. Pembelajaran matematika lebih terfokus pada kegiatan rasional (menalar) daripada kegiatan eksperimen maupun observasi. Penalaran merupakan proses fungsional melakukan aktivitas berpikir untuk sampai pada suatu kesimpulan atau pernyataan baru berdasarkan beberapa pernyataan yang diketahui benar atau diyakini benar. Sehingga, matematika dan penalaran tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Untuk itu guru harus menanamkan pemahaman konsep matematika yang benar kepada peserta didik. Pemahaman konsep matematika sangat penting agar peserta didik tidak miskonsepsi terhadap materi yang disampaikan.

Matematika merupakan alat untuk berpikir ilmiah dan berperan dalam perkembangan ilmu eksakta maupun ilmu sosial. Tujuan pembelajaran matematika adalah mengembangkan cara berpikir logis, rasional, kritis, kreatif, sistematis, dan praktis yang selama ini belum terwujud secara optimal (Surat, 2016). Dapat disimpulkan peneliti bahwa matematika merupakan jembatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik. Dengan adanya pembelajaran matematika, peserta didik mampu berpikir secara logis, kritis, kreatif, serta sistematis dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari. Kreativitas bukan hanya ada dalam bidang seni, melainkan juga pada bidang pendidikan, termasuk pembelajaran matematika.

Pada pembelajaran matematika kelas IV semester 2 terdapat materi bangun ruang. Didalamnya terdapat capaian pembelajaran yang mengharuskan peserta didik memahami tentang sisi, rusuk, sudut, garis sejajar & tegak lurus, serta jaring-jaring balok dan kubus. Sehingga peneliti disini merasa bahwa peserta didik kesulitan belajar memahami simbol, bentuk, mudah lupa materi,

dan lemahnya kemampuan berpikir abstrak. Terlebih lagi beberapa peserta didik nya cenderung pasif dan sering bicara sendiri, sehingga mempengaruhi peserta didik lain yang ingin berkonsentrasi dengan materi yang disampaikan.

Pada bulan November 2022 peneliti melakukan observasi di kelas IV SDN 1 Kaliombo untuk mengamati cara mengajar guru penyampaian materi kepada peserta didik serta respon peserta didik setelah selesai pembelajaran, ternyata ada sebagian peserta didik masih belum memahami apa yang disampaikan guru. Saat peneliti bertanya kembali materi yang telah diajarkan peserta didik masih belum bisa menjawab. Hal itu dipengaruhi oleh lemahnya daya ingat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, yang didukung dengan hasil pembelajaran pada tahun sebelumnya di SDN 1 Kaliombo. Pada tahun ajaran 2020/2021 nilai rata-rata matematika 70 dengan ketuntasan peserta didik yang mendapat nilai diatas 74 yaitu 55,56%, sedangkan nilai dibawah 74 yaitu 44,44%. Dari data tersebut terbilang nilainya masih rendah. Sehingga peneliti memikirkan bagaimana cara agar hasil belajar kemampuan berpikir kreatif peserta didik menjadi lebih meningkat melalui pembelajaran yang berbeda, menyenangkan, aktif, dan kreatif.

Kemudian peneliti mempunyai ide untuk menggunakan pembelajaran *Cooperative Learning* dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Seperti menurut Sari & Noer, (2017) mengatakan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang menitik beratkan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan kreativitas seorang peserta didik. Selain itu pembelajaran menggunakan *Creative Problem Solving* juga memiliki tujuan agar peserta didik dapat memecahkan masalah dengan berpikir kreatif dan pastinya lebih menyenangkan dan tidak monoton. Serta dapat menciptakan kelas yang kondusif dan membuat peserta didik lebih bisa mengutarakan pendapat di sebuah kelompok, serta peserta didik lebih mudah mengingat karena melakukan pemecahan masalah secara langsung.

Adapun penggunaan media berfungsi untuk mendukung pembelajaran yang hendak disampaikan. Pendapat tersebut didukung oleh Purwaningsih, (2019) selain berfungsi sebagai alat bantu guru dalam kegiatan belajar mengajar, alat peraga dan media dalam pembelajaran matematika juga berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi atau pesan pengajaran yang penting. Oleh karena itu, agar suasana kelas menjadi aktif, efektif, kreatif, dan menyenangkan. Guru perlu lebih kreatif dan inovatif dalam mengolah proses pembelajaran yang didukung dengan media pembelajaran. Hal tersebut sependapat dengan Febriani et al., (2015) yaitu pembelajaran matematika efektif, jika terjadi dalam suasana yang tidak menegangkan, maka seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memahami perkembangan peserta didik dalam belajar matematika, serta guru harus mempunyai trik atau cara yang digunakan agar peserta didik senang saat mempelajari muatan pelajaran matematika. Namun, dalam kenyataannya guru belum bisa maksimal dalam penggunaan media yang kreatif, sehingga berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik. Adanya permasalahan tersebut, peneliti mengambil keputusan untuk mencari solusi yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yaitu dengan menggunakan media konkret menjadi solusi untuk peserta didik dalam pembelajaran di SDN 1 Kaliombo pada kelas IV materi bangun ruang kubus dan balok.

Adapun kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat dibantu dengan penggunaan media yang mendukung proses pembelajaran di kelas. Menurut penelitian Frasandy & Anggraini, (2021) hubungan penggunaan media nyata dengan kemampuan berpikir kritis peserta didik hasilnya *signifikan*. Hal ini dibuktikan dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($0,745 > 0,339$). Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa media nyata atau konkret mempunyai hubungan terhadap kemampuan berpikir kritis pada peserta didik. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti yaitu penggunaan media nyata atau konkret pada materi matematika. Perbedaan penelitian terdahulu yaitu dilakukan pada kelas III, sedangkan penelitian peneliti dilakukan di kelas IV dan menggunakan metode

korelasional, sedangkan penelitian peneliti menggunakan metode *Pre Experimental Design*, dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*.

Dari permasalahan yang terdapat pada kelas IV SDN 1 Kaliombo yang masih belum mampu berpikir kreatif, maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian kuantitatif *Pre Experimental Design* menggunakan media konkret pada materi bangun ruang kubus dan balok untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV dengan judul penelitian “Pengaruh Model *Creative Problem Solving* Berbantuan Media Konkret Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas IV Di SDN 1 Kaliombo”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini, maka dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV di SDN 1 Kaliombo sebelum dan sesudah menggunakan model *Creative Problem Solving* berbantuan media konkret?
2. Apakah terdapat peningkatan nilai rata-rata model *Creative Problem Solving* berbantuan media konkret terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV di SDN 1 Kaliombo?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka tujuan penelitiannya sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV di SDN 1 Kaliombo sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media konkret.
2. Mengetahui peningkatan nilai rata-rata model *Creative Problem Solving* berbantuan media konkret terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV di SDN 1 Kaliombo.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis. Penjabaran dari manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat menambah pengalaman, pemahaman, dan wawasan mengenai model *Creative Problem Solving* dan media konkret terhadap muatan pelajaran matematika materi bangun ruang kubus dan balok. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan sumber referensi atau rujukan bagi pihak-pihak yang terkait seperti dinas pendidikan, institusi pendidikan, ataupun sekolah.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan bagi peserta didik untuk memahami materi bangun ruang kubus dan balok terkait sisi, sudut, rusuk, dan jaring-jaring, serta mengenal model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan media konkret sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

1.4.2.2 Bagi Guru dan Sekolah

Media konkret sebagai produk dalam penelitian ini dan *Creative Problem Solving* sebagai model pembelajaran penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru sebagai bahan ajar guna membantu proses belajar mengajar peserta didik, serta dapat menjadi referensi guru untuk meningkatkan kreativitas penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran.

1.4.2.3 Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, semoga peneliti dapat menambah pengalaman saat menerapkan model *Creative Problem Solving* dan media konkret di kelas IV, memberikan wawasan sekaligus dapat menjadikan hasil

penelitian ini sebagai pedoman peneliti dalam melaksanakan praktik mengajar. Khususnya pembelajaran matematika yang inovatif.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, semoga peneliti dapat menambah pengalaman saat menerapkan model *Creative Problem Solving* dan media konkret di kelas IV, memberikan wawasan sekaligus dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai pedoman peneliti dalam melaksanakan praktik mengajar. Khususnya pembelajaran matematika yang inovatif.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu pengaruh penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* melalui media konkret terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV di SDN 1 Kaliombo yang berlokasi di Desa Kaliombo Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara. Peserta didik kelas IV di SDN 1 Kaliombo berjumlah 18 peserta didik terdiri dari 12 peserta didik perempuan dan 6 peserta didik laki-laki. Adapun muatan pelajaran yang diambil dalam penelitian ini yaitu matematika dengan materi bangun ruang kubus dan balok. Aspek yang diukur yaitu kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantuan media konkret terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV.

1.6.1 Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan saat mengajar. Model pembelajaran yang digunakan harus mampu menarik perhatian bagi peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat dirancang untuk mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam kemampuan berpikir kreatif saat memecahkan permasalahan dalam pembelajaran, serta memotivasi peserta didik untuk menggali rasa ingin tahu dan berpendapat dalam kelompok. Model

pembelajaran yang digunakan harus efektif, dan efisien. Serta tidak membutuhkan waktu yang lama dalam proses mengajarnya. Model pembelajaran juga digunakan untuk tetap mengajarkan materi sesuai apa yang hendak dicapai dalam materi tersebut.

1.6.2 Media Pembelajaran Konkret

Media konkret merupakan alat peraga yang digunakan guru dalam mendukung saat menjelaskan materi yang dianggap abstrak. Media pembelajaran yang baik merupakan media yang mampu menarik minat belajar bagi peserta didik, sehingga media pembelajaran dapat dirancang untuk mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam kemampuan berpikir kreatif saat memecahkan permasalahan dalam pembelajaran, serta mampu tetap fokus terhadap materi yang hendak disampaikan. Media pembelajaran juga mengantisipasi kesalah pahaman terkait materi yang disampaikan dan juga memberikan umpan balik kepada peserta didik.

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, salah satunya yaitu efektif, efisien, dan kreatif. Pemilihan media juga dibutuhkan, salah satunya yaitu media pembelajaran yang digunakan tidak membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembuatannya. Dari pengertian tersebut, media yang akan digunakan peneliti yaitu media pembelajaran konkret. Media pembelajaran konkret yang digunakan yaitu sebuah bangun ruang kubus dan balok, dimana setiap peserta didik akan mendapatkan bangun ruang kubus dan balok yang terdiri dari jaring-jaring. Cara penggunaannya yaitu ditarik sehingga akan membentuk bangun ruang kubus dan balok. Dari jaring-jaring tersebut peserta didik diajak untuk membuat jaring-jaring kubus dan balok sendiri sesuai dengan kreaetivitasnya. Sehingga di dalam media pembelajaran ini peserta didik mampu berpikir kreatif untuk membentuk bangun ruang dari jaring-jaring yang telah dibuat.

1.6.3 Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas IV

Bepikir pada umumnya merupakan proses otak untuk mengolah pengetahuan yang telah diperoleh melalui indra. Salah satu jenis berpikir,

yaitu berpikir kreatif. Dalam proses pembelajaran berpikir kreatif sangat penting, terlebih lagi bagi peserta didik sekolah dasar. Berpikir kreatif dibutuhkan agar peserta didik mampu mengatasi permasalahan dengan pikiran terbuka.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan independensi pendapat secara logis untuk menemukan solusi dalam masalah matematika berdasarkan konsep dan prosedur. Oleh karena itu, indikator-indikator yang dapat mempengaruhi tingkat kemampuan berpikir peserta didik perlu ditingkatkan. Salah satunya dengan pemberian masalah dalam pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memecahkan masalah dengan cara kreatif mereka.

1.6.4 Materi Bangun Ruang Kubus dan Balok

Bangun ruang merupakan ruang yang dibatasi oleh himpunan berbagai titik pada permukaan bangun itu sendiri. Selain bangun datar, bangun ruang juga mempunyai sifat-sifat tertentu. Sifat inilah yang menjadikan berbagai bentuk bangun ruang. Salah satu sifat bangun ruang mempunyai jaring-jaring. Jaring-jaring bangun ruang merupakan pembagian sebuah bangun yang saling berkaitan, sehingga jika digabungkan akan membentuk sebuah bangun ruang tertentu. Sedangkan, Volume bangun ruang merupakan ukuran jumlah zat dalam sebuah benda. Adapun pengertian bangun ruang kubus adalah sebuah bangun ruang yang semua sisinya berbentuk persegi dan mempunyai panjang sisi yang sama. Sedangkan bangun ruang balok yaitu sebuah bangun ruang memiliki sisi berbentuk persegi dan persegi panjang dan panjang sisinya berbeda.