

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan tempat di mana siswa untuk mencari ilmu pada pembelajaran yang diberikan guru, guru selaku pengajar utama pada pendidikan akan memberikan pembelajaran langsung kepada siswa supaya terdapat suatu perubahan baik dari segi sikap, keterampilan, ataupun pengetahuan yang dipunyai siswa. Siswa bergantung pada pendidikan, karena pendidikan memberikan siswa kemampuan untuk mengaktualisasikan diri (Renna, 2022). Suatu dasar yang paling penting berperan dalam proses pembentukan kehidupan seseorang adalah pendidikan. Karena fakta bahwa itu mendidik dan merubah pola kehidupan seseorang yang berkualitas melalui kegiatan pembelajaran dan pengalaman yang terjadi selama proses pembelajaran itu sendiri.

Proses pembelajaran dapat berlangsung dalam lingkungan sekolah. Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan mempunyai prioritas utama dalam menyelenggarakan proses pembelajaran. Menurut Hamdayama (2016), peran dan fungsi guru adalah salah satu faktor yang sangat signifikan. Guru juga wajib mempunyai salah satu kompetensi yang harus dikuasai yaitu merancang, mengelola, serta melaksanakan evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu di saat ini dalam dunia pendidikan menggunakan kurikulum merdeka yang memusatkan siswa harus lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Sebab itu guru diminta untuk lebih kreatif serta inovatif dalam mendidik serta memberikan arahan kepada siswa supaya tergugah dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kurikulum di Indonesia terus mengalami pergantian seiring dengan berkembangnya zaman. Penyusunan kurikulum tersebut disesuaikan dengan kondisi yang ada, dengan tujuan agar pengembangan kurikulum dapat memenuhi masyarakat. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab X Pasal 37 Ayat 1 menyatakan bahwa “kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan

muatan lokal". Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa salah satu mata pelajaran pokok yang harus dikuasai sekolah dasar yaitu mata pelajaran matematika.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran pokok yang perlu dipahami dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia sekolah dasar. Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan karena dapat meningkatkan keterampilan berpikir (Simbolon *et al.*, 2020). Mengingat betapa pentingnya matematika, berbagai aspek pengajaran harus ditingkatkan agar siswa dapat memahami konsep matematika. Tetapi, sebagian besar berpikir kreatif dapat menunjukkan kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan dalam berbagai cara. Kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui latihan yang mengacu pada perkembangan berpikir kreatif siswa. Kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika menjadi acuan siswa dalam menyelesaikan pembelajaran matematika dengan menggunakan cara penyelesaiannya sendiri, sehingga berpikir kreatif sangat penting dalam pembelajaran matematika agar siswa dapat menyelesaikan soal yang dianggap rumit.

Demi terwujudnya siswa yang kompeten perlu proses pembelajaran yang tepat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru Kelas IV di SDN 2 Gemiringlor yaitu Ibu NAZ, pada hari Senin-Selasa tanggal 2-3 Oktober 2023, memberikan penjelasan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa di Sekolah Dasar tersebut masih tergolong belum maksimal. Fakta di lapangan menunjukkan mayoritas siswa menganggap pembelajaran matematika itu sulit. Dapat dilihat dari siswa kurang tertarik untuk menyelesaikan soal-soal matematika yang diberikan oleh guru, mereka juga beranggapan bahwa soal matematika merupakan soal yang sulit untuk dikerjakan. Pada saat gurunya bertanya kepada siswa tentang jenis bangun datar, ada siswa yang belum bisa menjawab, dan ada juga siswa yang belum tepat dalam menjawab pertanyaan dari gurunya. Selain itu, ada siswa yang masih kesulitan dalam memahami soal yang diberikan oleh gurunya. Hal tersebut disebabkan oleh rendahnya kemampuan berpikir kreatif pada tingkat keaslian (*originalty*), sehingga mereka belum mampu mengembangkan ide atau gagasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah secara rinci. Setiap guru

memberikan tugas, tetapi mereka kurang teliti dan cermat dalam menuliskan jawaban yang tepat. Hal tersebut disebabkan karena rendahnya kemampuan berpikir kreatif pada tingkat kerincian (*elaboration*). Sehingga nilai rata-ratanya pasti banyak yang tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan.

Pada saat proses mengerjakan persoalan matematika berlangsung, guru sering membimbing siswa dengan memberi tahu siswa bagaimana menyelesaikannya, karena siswa belum lancar saat mengerjakan. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti berupa pemberian soal tentang berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika, ada 15 dari 20 siswa yang nilainya masih kurang dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Di SDN 2 Gemiringlor memiliki nilai KKTP yaitu 65. Pada pembelajaran matematika, nilai rata-rata siswa kelas IV adalah 58,1. Ada beberapa siswa dalam menyelesaikan persoalan matematika masih bingung dalam memecahkan permasalahan yang berbeda. Misalnya jika siswa diberi contoh soal pecahan dengan penyelesaiannya dan langkah-langkah yang tepat oleh gurunya, mereka dapat meneruskan persoalan yang diberikan guru. Namun, jika diberikan soal dengan angka yang berbeda dan menggunakan soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, tetapi cara yang diberikan oleh gurunya tersebut masih sama, beberapa siswa masih kebingungan dalam menyelesaikannya. Jadi ada beberapa siswa yang masih bergantung pada gurunya untuk membimbing mereka lebih dulu dan kemudian memberi mereka langkah-langkah tentang cara menyelesaikannya. Hal tersebut kemampuan berpikir kreatif siswa pada tingkat keaslian (*originality*) masih tergolong rendah.

Pada hasil temuan data observasi pemerolehan data awal dapat dipahami bahwa siswa kelas IV SDN 2 Gemiringlor, mengalami kesulitan belajar pada mata pelajaran matematika yang berdampak pada hasil belajar siswa kemampuan berpikir kreatif yang sebagian besar masih dibawah KKTP yang telah ditentukan. Hal itu disebabkan oleh rendahnya minat siswa yang ditunjukkan dengan siswa masih pasif dan berpandangan bahwa mata pelajaran matematika itu sangat membosankan. Mengingat pentingnya pelajaran matematika di sekolah dasar, tentunya perlu mendapatkan perhatian khusus seperti meningkatkan kemampuan

berpikir kreatif siswa terkhusus pada mata pelajaran matematika, agar dapat terciptanya proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan untuk siswa, pada jalannya kegiatan pembelajaran. Dengan berpikir kreatif siswa tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi pada jalannya proses pembelajaran. Mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat pengorganisasian dan penemuan informasi pengetahuan, yang nantinya membantu siswa untuk menghasilkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam berpikir (Nasriani, 2022). Oleh karena itu, dalam pembelajaran konsep-konsep abstrak matematika di sekolah dasar guru perlu menggunakan media pembelajaran yang tepat agar konsep abstrak pada pembelajaran matematika lebih mudah dipahami oleh siswa. Mengingat karakteristik siswa sekolah dasar masih pada tahap operasional konkret, tahap dimana anak belum dapat memahami suatu konsep matematika yang bersifat abstrak. Sebab melalui hal tersebut, siswa dilatih untuk dapat bersikap mandiri dalam menemukan pemecahan suatu masalah yang disajikan oleh guru, serta berbagai pengetahuan yang menyertainya, untuk dapat menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna.

Karakteristik anak usia sekolah dasar pada tahap operasional konkret dan operasional formal. Pada tahap operasional konkret yaitu anak hanya bisa memahami sesuatu yang dapat dilihatnya secara konkret atau nyata. Sedangkan pada tahap operasional formal, anak sudah bisa memahami suatu permasalahan yang abstrak (Bujuri, 2018). Oleh sebab itu, supaya konsep abstrak pada pembelajaran matematika lebih mudah dipahami oleh siswa, maka diperlukannya penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Selain media pembelajaran, komponen yang berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran yaitu model pembelajaran. Ada berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi agar materi dapat diterima dengan baik oleh siswa. Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, oleh karena itu guru harus dapat secara tepat

memilih model pembelajaran yang kiranya cocok untuk diterapkan di kelas yang diampu. Model pembelajaran yang digunakan harus dapat menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya. Salah satu model pembelajaran yang efektif dan dapat mengaktifkan siswa yaitu model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa untuk belajar dalam berkelompok. Shoimin (2014: 45) menjelaskan bahwa “pembelajaran *cooperative learning* merupakan suatu model dengan kegiatan pembelajaran berkelompok untuk bekerja sama saling membantu dalam memahami konsep dan menyelesaikan persoalan”. Kelompok kecil kooperatif sebagai suasana pembelajaran di mana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama (Rusbaena, 2019). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan pembelajaran kooperatif dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dan bekerja sama saling membantu dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika pembelajaran tersebut mencapai tujuan yang telah direncanakan sesuai dengan indikator pencapaian. Efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran atau tingkat keberhasilan pada proses pembelajaran berupa hasil kemampuan atau nilai peserta didik setelah proses pembelajaran Wahyuddin *et al* (2019). Salah satu pembelajaran yang mampu dijadikan alternatif dalam mata pelajaran matematika di sekolah dasar adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share*. Model *Think Pair Share* menurut Shoimin, (2014: 208) adalah model pembelajaran yang memberikan siswa waktu untuk berpikir dan merespons serta saling bantu sama lain. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat bekerja sama, saling membutuhkan, dan saling bergantung pada kelompok kecil secara kooperatif.

Selain menggunakan model yang dapat mengaktifkan siswa, guru juga perlu menggunakan media pembelajaran yang tepat agar konsep abstrak pada pembelajaran matematika lebih mudah dipahami oleh siswa. Media tangram dapat dijadikan sebagai media sekaligus permainan edukatif yang menarik dan

menyenangkan. Media tangram dapat digunakan untuk mengenalkan bentuk geometri bangun datar pada siswa. Bangun datar tersebut adalah persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, belah ketupat, layang-layang, dan jajar genjang. Masing-masing siswa diharapkan mampu menyusun beberapa bangun datar menjadi satu bentuk yang baru.

Model *Think Pair Share* berbantuan media tangram dirasa sangat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta mengurangi kebosanan pada diri siswa. Siswa dilibatkan untuk menemukan dan membentuk bangun datar melalui potongan bangun datar pada media tangram sehingga siswa dapat mengenal bentuk dan nama bangun datar serta mampu menyusun beberapa bangun datar. Pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna bagi siswa karena siswa terlibat dalam proses penemuan bagi pengetahuan mereka.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rahmani & Widyasari, 2017), menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif meningkat secara signifikan dengan menggunakan media tangram hal tersebut dibuktikan dari hasil *pretest* kelas eksperimen dengan rata-rata sebesar 22,4 dan hasil *posttest* dengan rata-rata sebesar 33,7. Sedangkan untuk kelas kontrol yang diajar dengan pembelajaran biasa nilai *pretest* 19,2 dan nilai *posttest* 21,3 Artinya, pembelajaran dengan media tangram memiliki peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis yang lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran biasa. Pendapat lain dari Cahyaningtyas *et al.* (2017), menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* berbasis pendekatan saintifik dikatakan efektif dalam melatih kemampuan berpikir kreatif yang dibuktikan dengan rata-rata nilai *posttest* yaitu sebesar 31,96. Sedangkan pendekatan saintifik dengan menggunakan metode pembelajaran ekspositori efektif dilihat dari hasil kemampuan berpikir kreatif dengan *posttest* sebesar 28,93. Pendekatan saintifik dengan model pembelajaran *Think Pair Share* lebih efektif dari pendekatan saintifik metode pembelajaran ekspositori, karena ditinjau dari perbedaan hasil *posttest* yang diperoleh.

Dengan demikian, model pembelajaran *Think Pair Share* dengan berbantuan media tangram diharapkan mampu memberikan variasi pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, melibatkan siswa aktif, dan mampu meningkatkan kreatif siswa. Maka berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Keefektifan Model Pembelajaran *Think Pair Share* Berbantuan Media Tangram Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana perbedaan rata-rata nilai kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media tangram?
2. Bagaimana peningkatan rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media tangram?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian tersebut, maka tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis perbedaan rata-rata nilai kemampuan berpikir kreatif antara siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Think Pair Share* berbantuan media tangram.
2. Untuk menganalisis peningkatan rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa sesudah pembelajaran menggunakan model *Think Pair Share* berbantuan media tangram.

1.4 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka hasil penelitian diharapkan akan memberikan manfaat secara teoretis dan praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat menambah pemahaman dan wawasan terkait penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media tangram untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi atau rujukan bagi pihak-pihak terkait seperti dinas pendidikan, sekolah, dan institusi pendidikan yang lainnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam kemampuan pemahaman konsep matematika materi bangun datar.
- 2) Dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

1.4.2.2 Bagi Guru

- 1) Menambah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menggunakan media tangram dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.
- 2) Sebagai acuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan berbantuan media tangram.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

- 1) Sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan inovasi pembelajaran matematika di sekolah dasar.
- 2) Sebagai cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran baik guru maupun siswa di sekolah.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

- 1) Dapat memperoleh pengalaman saat menerapkan model pembelajaran *Think Pair Share* dengan berbantuan media tangram dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.
- 2) Sebagai bekal peneliti yang merupakan calon guru dalam melaksanakan praktik mengajar pada pembelajaran matematika di sekolah.

1.5 Ruang Lingkup

Penelitian dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Think Pair Share* Berbantuan Media Tangram Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” memberikan batasan ruang lingkup dalam penelitian ini, yang difokuskan pada lokasi penelitian dilakukan di SDN 2 Gemiringlor, Kecamatan Nalumsari, Kabupaten Jepara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 2 Gemiringlor yang berjumlah 20 siswa, dengan siswa laki-laki 8 dan siswa perempuan berjumlah 12. Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media tangram sebagai variabel bebas dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada muatan pembelajaran matematika sebagai variabel terikat.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Model *Think Pair Share*

Model pembelajaran *Think Pair Share* merupakan pembelajaran kooperatif yang memberi siswa waktu untuk berpikir dan merespons serta saling bantu sama lain. Dalam model pembelajaran ini siswa dilatih untuk berani berpendapat di depan kelas dan menghargai pendapat temannya. Model ini juga dapat membantu mengatasi kurangnya pemahaman siswa terhadap suatu materi karena pembelajaran didominasi dengan berdiskusi. Langkah-langkah dalam pelaksanaan model *Think Pair Share* adalah sebagai berikut: yaitu 1) *Think* (berpikir) dari berpikir sendiri mengenai pemecahan masalah, 2) *Pair* (berpasangan) untuk mendiskusikan hasil pemikirannya secara berpasangan, dan 3) *Share* (berbagi) untuk berbagi hasil

pemikiran yang telah dibicarakan bersama pasangannya masing-masing kepada seluruh kelas.

1.6.2 Media Tangram

Tangram merupakan suatu himpunan yang terdiri dari tujuh bangun datar yang dapat dipotong dari suatu persegi. Media tangram dapat digunakan untuk mengenalkan bentuk bangun datar pada siswa. Bangun datar tersebut seperti persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, belah ketupat, layang-layang, dan jajar genjang. Siswa diharapkan mampu menyusun beberapa bangun datar menjadi satu bentuk yang baru. Dengan media tangram, diharapkan para siswa tidak hanya bermain tetapi melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat membantu mencapai tujuan dari proses pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan alat bermain edukatif yang bertujuan untuk menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar mata pelajaran matematika sehingga dapat merangsangnya berpikir kreatif.

Untuk cara penggunaannya, yaitu guru memberikan penjelasan terlebih dahulu, selanjutnya siswa dikasih soal berkelompok untuk menyelesaikan dengan cara (1) pilihlah permukaan yang datar, (2) siapkan papan puzzle dan kepingan tangram diatas meja, (3) sisihkan kepingan tangram ke satu tempat, (4) susunlah kepingan tangram satu demi satu untuk membentuk pola yang menarik seperti rumah, (5) setelah tersusun membentuk pola kalian bisa menguraikan bangun datar apa saja yang menjadi penyusun pola yang kalian buat.

1.6.3 Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan kemampuan siswa yang digunakan untuk merumuskan gagasan dan mengembangkan ide baru. Hasil dari kemampuan berpikir kreatif ini di harapkan mampu menggabungkan ide-ide, menghasilkan ide-ide baru, dan menentukan efektivitasnya. Berpikir kreatif pada umumnya mencakup kemampuan untuk menyimpulkan yang mengarah pada hasil yang memiliki nilai kebaruan. Tak hanya itu, berpikir kreatif juga diartikan berpikir secara konsisten dan berkesinambungan sehingga menciptakan sesuatu yang kreatif atau orisinal tergantung pada kebutuhan.

Untuk dapat mengukur kemampuan berpikir kreatif dapat menggunakan indikator sebagai tolak ukur. Indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu sebagai berikut: 1) kelancaran (*fluency*), siswa diharapkan mampu menghasilkan banyak ide, 2) keluwesan (*flexybility*), siswa diharapkan mampu menghasilkan ide-ide yang bervariasi, 3) keaslian (*originality*), siswa dapat menghasilkan ide baru atau yang sebelumnya belum ada, dan 4) kerincian (*elaboration*), siswa dapat mengembangkan atau menambahkan ide sehingga di hasilkan ide yang rinci.

