

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan sangatlah diperlukan untuk mengembangkan potensi siswa, karena melalui pendidikan siswa dapat memperoleh pengetahuan sebanyak-banyaknya yang bermanfaat untuk dirinya maupun lingkungan sekitarnya. Kemajuan pendidikan tidak lepas juga dari adanya kemajuan teknologi dan informasi yang berkaitan dengan seiring perkembangan zaman yakni pada Abad 21.

Abad 21 erat kaitannya dengan era revolusi industri 4.0 yang menuntut manusia untuk memiliki kemampuan berpikir lebih kreatif dan mampu menerima perkembangan teknologi yang pesat. Dengan melalui pendidikan dan pengajaran kemampuan berpikir kreatif dapat ditingkatkan menjadi lebih baik. Maka dari itu pendidikan memiliki peranan penting dalam mempengaruhi kemampuan seseorang. Peningkatan kualitas pendidikan akan mempengaruhi kemampuan berpikir seseorang, seperti halnya kemampuan berpikir kreatif. Berpikir merupakan sesuatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh jawaban dalam pemecahan masalah. Seseorang akan menggunakan kemampuan berpikir semaksimal mungkin jika dihadapkan dengan suatu masalah.

Siswono (2018:24), berpendapat bahwa berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan. Pendapat ini menunjukkan bahwa seseorang yang menghadapi suatu masalah atau situasi, dengan berpikir, maka orang tersebut akan menyusun informasi yang telah didapat

sebagai pengertian. Kemudian membentuk pendapat yang sesuai dengan pengetahuannya. Setelah itu, membuat kesimpulan untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut. Berpikir sebagai suatu kemampuan mental seseorang dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, antara lain berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif.

Kreativitas adalah proses pembuatan produk dengan transformasi produk yang sudah ada sehingga menghasilkan sesuatu yang baru bagi penciptanya. Baru bukan berarti sebelumnya tidak ada, akan tetapi sesuatu yang sebelumnya belum dikenal. Jika masih ada banyak orang berpikir bahwa menghasilkan sesuatu yang baru, namun sudah dihasilkan orang lain, maka masih dapat dikatakan kreatif. Kreativitas sering dianggap sebagai bakat alami dari diri sendiri. Padahal kreativitas pada dasarnya dimiliki oleh semua orang, hanya saja orang tertentu yang mampu menciptakan ide atau hal baru. Kreativitas merupakan skil yang dapat dilatih dan dibentuk. Kreativitas akan muncul jika seseorang dapat melakukan berpikir kreatif.

Menurut Gie (dalam Siswono, 2003:25), memberi batasan bahwa berpikir kreatif (pemikiran kreatif) adalah suatu rangkaian tindakan yang dilakukan orang dengan menggunakan akal budinya untuk menciptakan buah pikiran baru dari kumpulan ingatan yang berisi berbagai ide, keterangan, konsep, pengalaman, dan pengetahuan. Dalam pengertian ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif ditandai dengan penciptaan sesuatu yang baru.

Berpikir kreatif merupakan suatu kebiasaan dari pemikiran yang tajam dengan intuisi, menggerakkan imajinasi, mengungkapkan (*to reveal*) kemungkinan-kemungkinan baru, membuka selubung (*unveil*) ide-ide yang menakutkan, dan inspirasi ide-ide yang tidak diharapkan menurut Siswono (2018:27). Berpikir kreatif yaitu kemampuan berpikir seseorang yang dimana seseorang tersebut menemukan pemecahan baru, ide atau hal baru. Dengan berpikir kreatif, kita dapat membuat keputusan sehingga menghasilkan sesuatu yang baru. Namun kemampuan berpikir kreatif seseorang berbeda-beda seperti halnya kemampuan berpikir kreatif pada siswa. Berpikir kreatif

sangat penting dalam meningkatkan keunggulan atau daya saing siswa.

Kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika dapat dimunculkan dengan cara penyelesaian masalah. Dalam penyelesaian masalah siswa dapat menggunakan kemampuan berpikir mereka dengan memunculkan ide-ide yang mereka miliki. Namun untuk dapat menyelesaikan masalah dengan berpikir kreatif siswa juga memiliki kebiasaan dalam penyelesaian masalah matematika. Pemikiran kreatif siswa dapat dimunculkan ketika siswa terbiasa dihadapkan dengan masalah yang penyelesaiannya lebih dari satu solusi dengan berbagai macam cara. Dengan memberikan permasalahan tersebut siswa memerlukan pemikiran tingkat tinggi untuk dapat menyelesaikannya. Permasalahan yang diberikan kepada siswa melalui soal-soal cerita.

Soal cerita merupakan soal matematika yang sering dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk uraian atau cerita. Memahami soal cerita bukanlah hal yang mudah bagi sebagian siswa, namun ada beberapa siswa yang senang dengan soal yang membutuhkan pemahaman lebih ini. Siswa yang terampil memecahkan masalah dalam soal cerita secara tidak langsung juga akan mengetahui kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa merasa senang belajar matematika karena siswa sadar akan pentingnya kegunaan pelajaran matematika di kehidupan nyata (Nuriana, 2019). Dalam penyelesaian soal cerita dalam kehidupan sehari-hari siswa dapat dihadapkan dengan soal materi pecahan. Dalam kehidupan sehari-hari pecahan sering digunakan dalam suatu percakapan seperti halnya pada saat kita membelah apel dan ingin membagikan pecahan apel tersebut. Pecahan juga dapat dikatakan sebagai perbandingan bagian dari keseluruhan. Soal cerita pada materi pecahan merupakan permasalahan yang mempunyai solusi atau cara penyelesaiannya dapat ditinjau dari gaya belajar siswa.

Menurut Gunawan (dalam Wanelly, 2020) gaya belajar adalah cara yang lebih kita sukai dalam melakukan kegiatan berpikir, memproses dan mengerti suatu informasi. Menurut

DePorter & Hernacki (dalam Cholis, 2019) menyatakan bahwa gaya belajar ada tiga yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik. Ketiga gaya belajar ini selalu melekat pada setiap siswa, tetapi biasanya hanya satu gaya yang lebih dominan. Kebanyakan kegagalan siswa dalam memahami pelajaran karena tidak mengetahui cara yang harus dilakukan dalam belajar. Oleh karena itu gaya belajar memegang peranan penting dalam prestasi belajar. Dengan mempunyai berbagai macam solusi atau cara dalam penyelesaiannya permasalahan tersebut siswa dapat menggunakan kemampuan berpikir kreatifnya atau mempunyai pemikiran sendiri untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Namun pada kenyataannya, pemikiran kreatif sulit dimunculkan karena terdapat kebiasaan siswa dalam penyelesaian masalahnya terpacu pada satu rumus yang diberikan oleh guru yang digunakan sehari-hari, tanpa mengelolanya sendiri. Dengan berpikir kreatif siswa dapat menemukan pemecahan baru atau ide baru dalam penyelesaian soal cerita pada materi pecahan ditinjau dari gaya belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas perlu diadakannya penelitian untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa yang berjudul “Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Penyelesaian Soal Cerita pada Materi Pecahan ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Kelas V SD”.

## **B. Ruang Lingkup dan Pembatasan masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, ruang lingkup dan batasan masalah ini sebagai berikut:

### **1. Kemampuan Berpikir Kreatif**

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir seseorang yang dimana orang tersebut dapat mengembangkan atau menghasilkan gagasan baru untuk menemukan pemecahan baru, ide atau hal baru. Indikator berpikir kreatif ada (1) kefasihan (2) fleksibilitas (3) elaborasi.

## 2. Soal Cerita

Soal cerita adalah soal yang disajikan dalam bentuk uraian atau cerita baik secara lisan maupun tulisan. Soal cerita wujudnya berupa kalimat verbal sehari-hari yang makna dari konsep dan ungkapannya dapat dinyatakan dalam simbol dan relasi matematika.

## 3. Materi Pecahan

Pecahan merupakan bagian dari bilangan rasional, yang terdiri dari dua bagian yaitu pembilang dan penyebut.

## 4. Gaya Belajar

Gaya belajar adalah cara belajar yang berbeda yang dilakukan seseorang pada saat belajar agar apa yang dipelajari mudah dipahami. Macam-macam gaya belajar (1) visual (2) auditori (3) kinestetik.

## 5. Siswa

Siswa merupakan subjek dalam penelitian di SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya kelas V tahun ajaran 2021/2022.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana kemampuan berpikir kreatif dalam penyelesaian soal cerita pada materi pecahan berdasarkan gaya belajar siswa kelas V SD?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian di atas, tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif dalam penyelesaian soal cerita pada materi pecahan berdasarkan dari gaya belajar siswa kelas V SD.

### **E. Variabel Penelitian**

Sugiyono (2019:67) mengatakan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh

peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun macam-macam variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Variabel Bebas  
Sugiyono (2019:69) berpendapat bahwa variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Variabel Terikat  
Sugiyono (2019:69) berpendapat bahwa variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah gaya belajar siswa.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian berdasarkan tujuan penelitian di atas adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis  
Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam ilmu pengetahuan dan penyajian materi pada pembelajaran matematika. Terutama pada materi pecahan, sehingga kedepannya dapat memberikan soal yang lebih menarik agar dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif.
2. Secara Praktis  
Secara praktis penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat:
  - a. Bagi Peneliti  
Dengan penelitian ini mampu memberikan informasi mengenai bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa dalam penyelesaian soal cerita pada materi pecahan ditinjau dari gaya belajar siswa.

- b. Bagi Siswa  
Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih berpikir kreatif dalam penyelesaian masalah agar tidak berpatokan hanya dengan satu cara.
- c. Bagi Guru  
Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam penyelesaian masalah.