

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika bagi para siswa merupakan pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran suatu hubungan di antara pengertian-pengertian itu. Dalam pembelajaran matematika, para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi). Siswa diberi pengalaman menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan informasi misalnya melalui persamaan-persamaan, atau tabel-tabel dalam model-model matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal-soal cerita atau soal-soal uraian matematika lainnya.

NCTM (*National Council of Teacher of Mathematics*) merekomendasikan 4 (empat) prinsip pembelajaran matematika, antara lain: (a) Matematika sebagai pemecahan masalah; (b) Matematika sebagai penalaran; (c) Matematika sebagai komunikasi; (d) Matematika sebagai hubungan (Erman Suherman, 2003:298).

Matematika perlu diberikan kepada siswa untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Menurut Dahlan (dalam Nasution, 2015) salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang perlu diberdayakan adalah kemampuan berpikir kreatif. Pengembangan kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu fokus dalam pembelajaran matematika. Kemampuan berpikir kreatif dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah matematika di antaranya pada langkah perumusan, penafsiran, dan penyelesaian model atau perencanaan penyelesaian masalah.

Matematika merupakan dasar dari segala ilmu pengetahuan. Merupakan ilmu yang berkaitan dengan konsep-konsep abstrak. Oleh karena itu penyajian materi matematika dalam pembelajaran sering dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dengan tujuan agar siswa mampu menemukan konsep dan mengembangkan kemampuan matematikanya berdasarkan

pengalaman atau pengetahuan yang telah dimilikinya. Materi matematika dan keterampilan berpikir kritis merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, karena materi matematika dipahami melalui berpikir kritis dilatih melalui belajar matematika. Menurut (Fardani, 2017) jika siswa telah memiliki sifat berpikir kritis di dalam hidupnya, maka ia akan memiliki karakter yang sangat kuat dan tidak mudah goyah atau asal ikut-ikutan saja dengan perkembangan zaman. Ia akan bisa lebih cerdas menyikapi dan mengambil keputusan bahkan dapat ikut berpartisipasi dalam perubahan zaman.

Pembelajaran matematika untuk kelas IV yang sebelumnya dilakukan secara langsung dengan tatap muka dengan guru serta siswa lain, kini berubah semenjak adanya *Coronavirus Diseases 2019* (Covid-19) adalah suatu penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya menyerang manusia. Adanya virus Covid-19 ini berdampak pada berbagai sektor di kehidupan masyarakat. Mulai dari sektor sosial, ekonomi, pariwisata, bahkan sektor pendidikan mengalami dampak yang signifikan karena virus ini. Banyak sekolah diberbagai negara menutup sekolah-sekolah untuk meminimalisir penyebaran Covid-19. Beberapa negara menerapkan penutupan sekolah dengan jumlah pelajar yang terpengaruh mencapai 421.388.462 anak berdasarkan data yang diperoleh dari UNESCO, saat ini total ada 39 negara (Purwanto et al.2020)

Melihat kondisi yang seperti itu. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Anwar Makarim mengeluarkan surat edaran Nomor 4 tahun 2020 pada tanggal 24 Maret 2020 berisi Tentang Pelaksanaan Kebijakan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Dalam surat edaran dijelaskan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan di rumah melalui daring atau jarak jauh tanpa bertatap langsung dengan siswa untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Perubahan proses pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan untuk mencegah penyebaran Covid-19 yang cepat sekali.

Dalam masa pandemi Covid-19 saat ini, pembelajaran yang dilakukan secara daring memanfaatkan teknologi informasi sebagai media untuk pelaksanaan pembelajaran. Namun,

perubahan proses pembelajaran yang dilakukan secara tiba-tiba akibat adanya Covid-19 ini tidak jarang membuat guru, peserta didik, maupun orang tua menjadi kaget. Adanya perubahan ini mengharuskan peserta didik merespon dengan sikap dan tindakan untuk mau belajar hal-hal baru. Pemanfaatan teknologi harus menjadi acuan bagi guru untuk mampu menghadirkan ruang gerak bagi siswa untuk mampu bereksplorasi, memudahkan interaksi serta kolaborasi antar siswa maupun siswa dengan guru utamanya.

Berdasarkan tingkat perkembangan intelektual siswa menurut Piaget, siswa sekolah dasar yang rata-rata berusia 6-11 tahun berada pada tahap operasional konkrit (Bujuri, 2018). Oleh sebab itu di dalam menanamkan konsep dasar matematika untuk siswa sekolah dasar sebaiknya dimulai dari penyajian materi secara abstrak dengan menggunakan simbol-simbol matematika. Selain itu, Brunner juga mengungkapkan bahwa siswa di sekolah dasar akan berkembang melalui 3 tahap perkembangan mental, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Belajar mengenai konsep dan struktur materi matematika dimulai dengan pengenalan masalah secara kontekstual. Dengan mengajukan masalah secara kontekstual, peserta didik dibimbing secara bertahap untuk menguasai konsep dalam matematika. Supaya dapat meningkatkan keefektifan dan memaksimalkan pembelajaran matematika secara daring. Maka dibutuhkan teknologi informasi serta peraga ataupun media yang mumpuni seperti penggunaan internet sebagai penunjang dalam pelaksanaan.

Penggunaan internet untuk keperluan pendidikan semakin meluas, terutama negara maju. Hal tersebut merupakan fakta yang menunjukkan bahwa media ini memang dimungkinkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar lebih efektif (Nuraini, 2005). Melalui pembelajaran daring siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *google classroom*, *video converence*, *zoom*, *whatsapp* atau yang lainnya. Pembelajaran menggunakan aplikasi ini merupakan inovasi dalam dunia pendidikan dan juga merupakan tantangan bagi para pendidik dalam kesiapan mereka menyiapkan materi yang akan diajarkan dalam bentuk daring.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Fokus penelitian ini adalah bagaimana cara pengimplementasian kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan bantuan indikator kemampuan berpikir kreatif Guilford (Herdian 2010). Kemampuan berpikir kreatif pada penelitian ini hanya fokus pada kemampuan berpikir kreatif matematis tertulis. Pengimplementasian ini dilakukan dengan melihat ketercapaian indikator yang telah ditentukan dengan melihat hasil pekerjaan siswa dalam menyelesaikan soal tes kemampuan berpikir kreatif matematis pada materi FPB dan KPK. Setelah mengetahui ketercapaian indikator kemudian dihubungkan dengan ketercapaian kemampuan berpikir kreatif.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana implementasi pembelajaran matematika secara daring di era pandemi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik?.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pengimplementasian pembelajaran matematika secara daring terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

E. Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (2010:162), variabel adalah objek penelitian yakni apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. 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 (Sugiyono 2011:64).

Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Variabel Terikat

Variabel terikat atau juga bisa disebut variabel dependent merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono 2011:64).

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif.

2. Variabel Bebas

Variabel bebas atau juga bisa disebut variabel independt merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau munculnya variabel dependent (terikat), menurut Sugiyono (2011:64).

Variabel bebas atau juga bisa disebut menjadi sebab timbulnya atau berubahnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran matematika.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan pengetahuan yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran matematika secara daring.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat membantu peserta didik kelas IV SDN Dukuh Menanggal 1 untuk meningkatkan keterampilan belajar matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif secara daring.

b) Bagi Guru

Memberikan pengalaman praktis dan menjadi model pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang memadukan teknologi dan ilmu pengetahuan.

c) Bagi Peneliti

- a. Sebagai calon guru dapat mengembangkan pengetahuan untuk memanfaatkan pembelajaran daring dalam kegiatan mengajar.
- b. Dapat mengetahui keefektifan pembelajaran matematika dengan memanfaatkan aplikasi *online* sebagai media bantu dalam pembelajaran daring.

