

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadikan sebab paling utama dimana seharusnya didapatkan semua orang dikarenakan dapat membantu dalam menjembatani kesuksesan seseorang. Kecakapan hidup manusia merupakan salah satu contoh peran dari adanya pendidikan, yang berpengaruh dalam perkembangan SDM (sumber daya manusia) mengenai semua kategori kepribadian dan kehidupannya (Agustina Heryati, 2016). Oleh karena itu, dalam keadaan demikian, pendidikan dilihat sebagai suatu untuk meningkatkan kesejahteraan manusia, dan juga merupakan sarana membina generasi negara yang dapat menghadapi berbagai tantangan di bidang akademik dan bidang lainnya di masa depan, dan merupakan sangat penting. Peran tersebut memungkinkan siswa untuk berpikir positif dan kreatif.

Kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan untuk mencapai angkatan muda yang kreatif dan mampu menghadapi kehidupan masa depan. Pengembangan kurikulum masih terus diupayakan agar peserta didik mempunyai kemampuan berpikir kreatif, yang mampu ditumbuhkembangkan menempuh pendidikan untuk menjawab kesulitan kehidupan jangka waktu yang akan tiba, sebab permasalahan yang dihadapi akan semakin rumit.

Tujuan dari proses belajar mengajar matematika siswa mampu mempunyai kemampuan berpikir tingkat tinggi dimana kemampuan tersebut harus bisa dikuasai para siswa. (Dewi, I., Akbar, P., & Afrilianto, M., 2019) Faktor penting tujuan proses belajar mengajar adanya kemampuan berpikir kreatif, karena dengan berpikir kreatif dapat membantu peserta didik dalam kehidupan sehari-hari karena dengan pengetahuan saja peserta didik tidak akan bisa membantu in real life. (Rahayu, E. L., Akbar, P., & Afrilianto, M., 2018) maka dari itu runtunan perubahan kegiatan belajar mengajar baiknya bisa mengembangkan sikap dan kemampuan peserta didik agar membantu peserta didik menghadapi permasalahan-permasalahan di jangka waktu yang akan datang secara kreatif (Munandar, 2009). Dengan adanya berpikir kreatif, menjadikan bermacam-macam jenis usaha untuk membereskan persoalan-

persoalan yang akan datang, untuk mengantisipasi hal tersebut peserta didik dapat mempunyai keaslian yang sangat tinggi. Perlu adanya pelatihan kepada siswa dalam membuka lebar-lebar kemampuan berpikir kreatif yang harus diterapkan serta di latih pada murid dimulai dari tahapan sekolah dasar hingga sekolah menengah (Dilla, S C, Hidayat,W, & Rohaeti,E E, 2018)

Berdasarkan pendapat tersebut bisa diartikan dengan kemampuan berpikir kreatif mesti dimiliki oleh setiap peserta didik, hal ini sejalan menurut (Aziz Saefudin, 2012) kemampuan berpikir kreatif terlebih-lebih dibutuhkan siswa untuk mengatasi suatu permasalahan matematika. Oleh karenanya itu kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika membutuhkan adanya soal yang dapat menyiapkan suatu hal yang menjadikan matematika untuk dihadapi oleh peserta didik.

Pada kegiatan belajar-mengajar yang lazim dilaksanakan di sekolah terlihat peran siswa masih kurang, hal itu dikarenakan sedikit siswa menunjukkan keaktifan pada proses pembelajaran. Peserta didik lebih tertarik untuk membereskan soal dengan cara yang sudah diberikan dalam bentuk rumus nyata, tidak banyak siswa yang mampu menemukan penyelesaian dengan cara yang kreatif dengan penyelesaian yang justru mendapatkan hasil yang tepat ditambah dengan guru yang kurang berusaha mencari dan membujuk peserta didik tentang berpikir kreatif. Peserta didik lazimnya kurang dibujuk dalam mengemukakan pertanyaan dan memakai kemampuan dalam berimajinasi, mengemukakan suatu persoalan sendiri, menemukan tanggapan-tanggapan terhadap persoalan non rutin atau menunjukkan banyak prakarsa (inisiatif). Dalam kehidupan sehari-hari yang tidak terduga dalam memecahkan masalah membutuhkan kreatifitas dalam berpikir kreatif. Karena dengan adanya berpikir kreatif dapat membuat peserta didik menyelesaikan suatu persoalan dengan bermacam- macam rancangan atau hasil pemikiran yang umum. (Munandar, 2009) mengemukakan bahwasannya peserta didik yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif yang mencukupi berpikir lancar, berpikir luwes (fleksibel), berpikir orisinal, dan berpikir terperinci (elaborasi). Diartikan berpikir kreatif bisa mempunyai makna mendapatkan banyak hasil pemikiran/ jawaban yang saling bersangkutan, tujuan pemikiran mudah, mendapatkan banyak hasil

pemikiran yang bermacam- macam, tujuan proses yang beranekaragam, membagikan tanggapan yang tidak umum serta meningkatkan, menaikkan, memperkaya serta memperluas sesuatu gagasan. Buat meningkatkan keahlian berpikir kreatif peserta didik dibutuhkan kriterium soal yang menyauk klasifikasi tujuan belajar-mengajar dalam pendidikan.

Hasil Prasurvey yang saya lakukan pada saat mengikuti kegiatan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan), peneliti telah tahu akan bahwa sarana dan prasarana penyokong penggunaan media interaktif pembelajaran sudah memenuhi syarat, yaitu telah disediakan LCD proyektor, wifi, namun sebanyak 80% siswa berasal dari golongan ekonomi kebawah dan 20% siswa berasal dari gologan ekonomi menengah keatas. Sehingga banyak siswa yang tidak memiliki fasilitas atau media pendukung pembelajaran seperti tidak memiliki smartphone, komputer/laptop, serta jaringan internet yang memadai.

Kreatif ialah berpikir diluar pemikiran umum dimana mengingat serta memakai rancangan secara langsung, sehingga kala peserta didik mengarahkan pada persoalan tingkatan besar yang membuat mereka cenderung hadapi kesusahan sebab minimnya keahlian murid dalam meningkatkan pola berpikir serta menuangkan rancangan tersusun yang dipunyai. Siswa berpikiran kalau dalam menanggapi soal hanya dikerjakan semacam apa yang dicontohkan guru tanpa mengenali arti serta pengertiannya. Perihal ini bisa menimbulkan sedikitnya kemampuan kreativitas siswa.

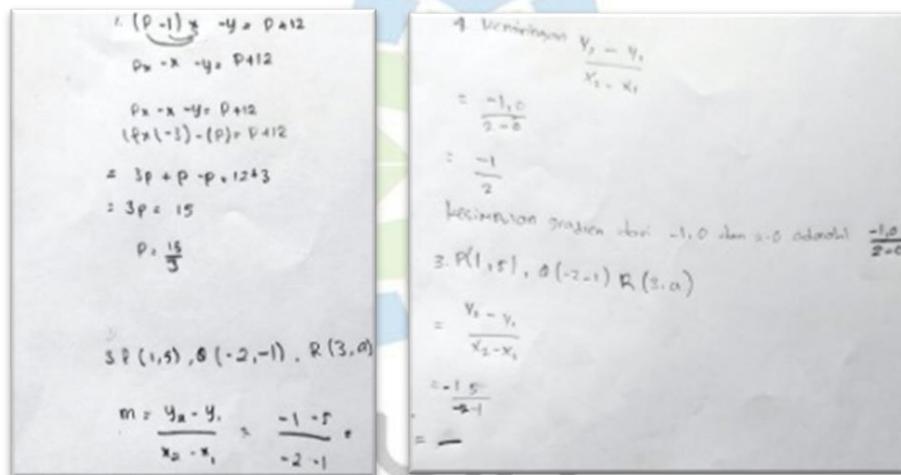
Hal ini diperkuat dalam studi pendahuluan pada kelas IX di SMP Negeri 31 Bandung, peneliti memberikan soal-soal persamaan garis yang dimana didalam soal tersebut memuat materi persamaan garis :

Jawablah pertanyaan berikut dengan ini dengan tepat dan benar!

1. Persamaan garis $(p - 1)x - y = p + 12$ melalui titik $(3, -p)$, gradient garis tersebut adalah ?
2. Diketahui garis yang menghubungkan titik $A(3a, 8a)$ dan $B(2a, 4)$ sejajar dengan sumbu x , tentukanlah nilai a ?
3. Diketahui titik $P(1,5)$, $Q(-2, -1)$, dan $R(3, a)$. Jika titik P , Q , dan R terletak pada satu garis lurus maka nilai a adalah ?

Gambar 1.1 Soal Uji coba

Bedasarkan gambar 1.1 menunjukkan tiga butir soal berbentuk uraian, soal diatas merupakan soal yang digunakan sebagai tes uji soal untuk memaklumi bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa. permasalahan, disajikan keempat soal merupakan masalah kontekstual dimana peserta didik diminta untuk meyelesaikan persoalan yang disajikan beserta mengembangkan jawaban atau menggunakan cara baru dan menggunakan langkah-langkah penyelesaian dengan cara lengkap yaitu menulis sesuatu apa yang diketahui, apa yang di tanyakan dan meuliskan proses pengerjaan dan kesimpulan dari masalah tersebut serta siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan berbagai strategi dan cara untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.



Gambar 1.2 Tanggapan Murid A **Gambar 1.3** Tanggapan Murid B

Dari jawaban siswa yang ditunjukkan pada Gambar1.2 Gambar1.3 bisa disimpulkan kalau keahlian berpikir kreatif siswa masih rendah buat menuntaskan permasalahan dengan meningkatkan jawaban serta memakai bermacam strategi ataupun metode lain dan siswa belum memakai langkah- langkah penyelesaian secara lengkap. Walaupun telah diberikan instruksi supaya siswa meningkatkan metode ataupun membuat penyelesaian dengan gagasan baru siswa masih cenderung memakai metode yang sama semacam yang diberikan guru, dan telah diberikan petunjuk pengerjaan soal, murid tidak menuliskan terlebih dulu apa yang dikenal, apa yang ditanyakan, serta kesimpulan. Murid butuh dilatih serta dibiasakan buat meningkatkan metode ataupun menciptakan metode baru dan

memakai langkah- langkah penyelesaian permasalahan secara runtut. Perihal ini jelas pengaruhi perolehan nilai serta hasil belajar peserta didik.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis juga dibuktikan dengan penelitian yang telah dilakukan (Fardah, 2012) beliau menunjukkan bahwasannya kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik di jenjang sekolah dasar dan menengah sedang dalam keadaan kategori rendah, yaitu sebesar 46,67 %. Penelitian ini menghitung kemampuan berpikir kreatif matematis yang menggunakan tes *open-ended* yang merancang maka dari itu dapat menggambarkan proses berpikir kreatif dengan bertambah nyata. Dimisalkan disaat menjalankan persoalan yang di *preasure* pada besar jumlahnya hasil sesuai serta besar jumlahnya rencana yang cermat yang dapat digunakan untuk menuntaskan permasalahan, keahlian tersebut ialah bagian dari penanda keluwesan. Tetapi kebanyakan peserta didik cuma menanggapi dengan satu penyelesaian saja. Perihal tersebut membuktikan kalau penanda keluwesan berpikir kreatif peserta didik tergolong kurang.

Maka dari hal tersebut, pentingnya dilakukan terobosan baru bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis murid. (Arikunto S. S., 2008) “Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar membutuhkan gaya baru yang menciptakan murid bisa memahami permasalahan, beralih pada keadaan kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga dapat mengatur proses penyelesaian serta menjadikan peserta didik secara aktif dalam menciptakan sendiri penyelesaian persoalan.”

Menurut penjelasan di atas, diperlukan cara belajar-mengajar yang bisa membuat siswa berpikir kreatif yaitu adanya media interaktif pembelajaran menjadi semakin penting. Pembangunan peradaban manusia pada zaman ini diwarnai dengan media, dimana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya terpaku pada media paket dan diganti dengan pemakaian banyak media. (Kusumawati, 2021) pemakaian media interaktif pembelajaran bisa memberi sokongan dalam mengefektifkan proses belajar mengajar dalam menyampaikan materi pelajaran.

Pemakaian sarana interaktif pendidikan didalam ruang kelas sangat menolong guru untuk meningkatkan atensi belajar peserta didik. Beserta memakai sarana

pendidikan peserta didik hendak mudah gampang terpancing pemikirannya, tidak hanya itu sarana interaktif pendidikan sanggup membagikan cerminan yang lebih jelas kepada siswa tentang modul yang sedang dilatih. Beserta pemakaian media, waktu penyampaian modul jadi lebih kilat, sebab media menolong visualisasi serta kurangi verbalisme di kelas, dan guru tidak butuh menarangkan berulang-ulang kala siswa hadapi kesusahan dalam menguasai modul. Tetapi, guru senantiasa jadi fasilitator serta mitra siswa kala aktivitas pendidikan berlangsung.

Pemakaian media interaktif pembelajaran tidak diragukan lagi setelah menjadi bagian yang berharga dalam kegiatan belajar mengajar. Sama halnya dengan diungkapkan (Maharani, 2015) dalam *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies* proses kegiatan pendidikan dan pengajaran semakin menunjukkan munculnya sarana-sarana belajar mengajar yang beranekaragam. Dikarenakan perkembangan pembelajaran membentuk cara intern yang ada dalam diri manusia maka guru bukan salah-satunya sumber pembelajaran, akan tetapi merupakan bagian dari sumber pembelajaran yang bisa disebut manusia. Oleh sebab itu mengapa media interaktif pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar tersebut sangat berharga.

Media interaktif pembelajaran banyak yang memproduksi baik itu dalam melaksanakan proses belajar mengajar, aplikasi *microsoft powerpoint* banyak dipakai sebagai alat untuk mengembangkan media interaktif pembelajaran. Karena aplikasi *microsoft powerpoint* lebih bagus digunakan saat hendak presentasi karena aplikasi *microsoft powepoint* belum meyediakan *tools* yang mampu membuat media interaktif pembelajaran. Walaupun begitu, aplikasi *microsoft powerpoint* masih bisa digunakan untuk pembuat sarana interaktif pembelajaran dengan menu slide/gambar yang disediakan walau memerlukan kemahiran tidak umum agar sarana interaktif pembelajaran yang dibuat dapat dilihat lebih menyenangkan.

Dihadirkannya *software Articulate Storyline* yang bisa membuat media interaktif pembelajaran yang menyenangkan serta memudahkan penggunaanya. Dari tampilannya sederhana dan serupa dengan *Microsoft powerpoint* memberi kesempatan kepada para guru dalam membuat media interaktif pembelajaran menjadi lebih mudah serta dapat dipahami karena pada pembuatan media interaktif

pembelajaran tidak menggunakan bahasa *script*/pemograman, disisilain juga *Software* ini terdapat banyak sekali *tools* hampir menyerupai *microsoft powerpoint*.

Articulate Storyline menjamin dapat menghasilkan presentasi yang jauh komprehensif serta sebih menarik bagi user pemakainya. Adanya dukungan format multemdia vidio, gambar dan jadwal kronologis, maka pengguna mampu mmenciptakan presentasi yang jauh lebih berguna tidak dengan mengosongkan banyak tenaga dan juga waktu. (pusatekom.kemendukbud.go.id, 2016).

Software *Articulate Storyline* sangat baik apabila dipakai membuat suatu media interaktif pembelajaran. Hasil *output* dari aplikasi *articulate storyline* beranekaragam, dimulai dengan format bagi pemakai *smartphone* dan PC (personal computer).

Sehubungan dengan latar belakang dari pesoalan di atas, peeneliti sangat terpikat untukdapat melaksanakan pengolahan analisis dengan berjudul “**Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Media Pelajaran *Articulate Storyline***”.



B. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, perlu diadakannya batasan masalah sebagai berikut:

1. Peneliti berfokus kepada murid kelas VIII-J di SMP Negeri 31 Kota Bandung, semester genap, tahun ajaran 2020/2021.
2. Materi serta persoalan mencangkum pada penelitian di kelas VIII-J semester genap yang berfokus pada materi persamaan linier dua variabel.
3. Indikator yang diambil pada kemampuan berpikir kreatif matematis pada penelitian ini adalah indikator menurut (Munandar, 2009):
 - a. Kelancaran (Fluency) yaitu kesanggupan menyerahkan banyak tanggapan atau gagasan.
 - b. Keluwesan (Flexibility) yaitu kesanggupan menyerahkan banyak tanggapan dengan cara pemecahan dan jawaban yang bervariasi.
 - c. Orisinal (Originality) yaitu kesanggupan menyerahkan banyak tanggapan jawaban dengan proses yang tidak biasa dan kemampuan memproduksi banyak tanggapan yang unik.
 - d. Elaborasi (Elaboration) yaitu kesanggupan menyerahkan banyak tanggapan untuk menyebarkan pemecahan yang tidak terpikirkan orang biasa.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang, rumusan masalah yang dikaji dalam sebuah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline*?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline*?
3. Bagaimana respons siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline*.
2. Memperoleh gambaran tentang kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline*.
3. Mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline*.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa, menolong siswa kelas VIII-J SMP Negeri 31 Bandung dalam mengasah pemikiran dan membiasakan untuk berpikir lebih kreatif dalam mengerjakan berbagai soal uraian matematika.
2. Bagi guru, diharapkan sebagai bahan pendapat bagi guru untuk menggunakan soal uraian yang berkriteria banyak solusi pemecahan masalah terhadap siswa agar terbiasa berpikir kreatif.
3. Bagi peneliti, mampu dicontohkan sebagai upaya untuk mengembangkan skill dalam berbagai bidang khususnya di bidang keguruan dan dapat memberi pengalaman baru untuk melakukan penelitian lain dalam membuat beragam karya tulis ilmiah lainnya.

F. Kerangka Pemikiran

Dilihat dari pertemuan awal dengan peserta didik, selama proses belajar mengajar mempunyai sarana dan prasarana yang memenuhi syarat berbentuk pemakaian teknologi yang ada hubungannya dengan sarana pembelajaran interaktif. Akan tetapi pembelajaran Matematika diwadahi dengan metode pembelajaran ceramah dan kurang memanfaatkan keberadaan sarana pembelajaran interaktif yang menyenangkan.

Demikian membuat minat belajar peserta didik terhadap pelajaran matematika tidak cukup disukai, peserta didik kelihatan bosan terlihat mereka Cuma

mendengarkan guru ceramah dengan alasan materi yang diberikan sukar dipahami apabila hanya berbantuan buku teks tidak disertai gambar yang nyata. Peserta didik terlihat diam disaat proses belajar mengajar berlangsung dikarenakan proses pembelajaran terpusat pada guru sebagai sumber belajarnya.

Berpikir kreatif menjadi salah satu haluan dari proses belajar mengajar matematik di sekolahan, kemampuan berpikir kreatif ini diperuntukan untuk memecahkan suatu perosoalan yang tidak terduga dan mempunyai sifat kompleks dalam kehidupan sehari – hari. Berpikir kreatif menjadi proses seseorang menggunakan akalnya untuk mengeluarkan berbagai macam rancangan atau penyelesaian yang belum pernah ada dalam mengatasi suatu masalah. Dengan berpikir kreatif diharapkan peserta didik sanggup menyelesaikan persoalan dengan kacamata yang berbeda-beda bersumber pada pengetahuan atau pengalaman yang dimilikinya.

Pemecahan yang tepat untuk menanggulangi permasalahan tersebut adalah dengan menghasilkan sarana pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dalam upaya mempertinggi kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menerima materi dalam bentuk gambar yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Adapun kriteirum dalam menentukan *Software* media pembelajaran yang digunakan atau dikembangkan oleh peneliti berdasarkan (Arsyad, 2011)

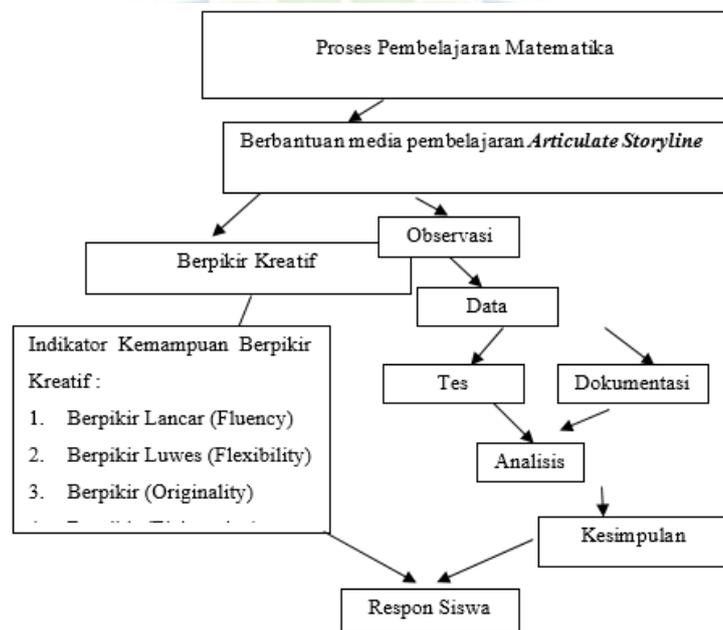
1. Ketepatan, minat, kelengkapan, keadilan dan kesesuaian dengan siswa termasuk kedalam kultatian isi dan tujuan.
2. Fleksibilitas intruksional, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, memotivasi, meliputi pemberian kesempatan, kultatias evaluasi dalam pembelajaran. Memberi benturan bagi siswa, serta benturan bagi guru dan pembelajarannya merupakan tergolong kedalam kultatias instruksional.
3. Kualitas tampilan, kualitas pngelolaanprogram, keterbacaan, penggunaan dan pengdokumentasian termasuk kedalam kualitas teknis.

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media *Articulate Storyline*, peneliti bekerja sama dengan guru matematika dalam setiap kegiatan belajar mengajar (khususnya dalam penyampaian materi), serta didampingi dan diberi bimbingan dalam setiap kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Mengenai terlaksananya kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang digunakan peneliti didalam penelitiannya, bahwa indikator peserta didik yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif pada cara pembelajaran yaitu:

1. Menerbitkan banyak hasil pemikiran, penyelesaian masalah atau pertanyaan.
2. Mengakibatkan hasil pemikiran, jawaban atau pertanyaan yang beranekaragam.
3. Mampu mengeluarkan sesuatu yang diadakan yang fresh dan unik.
4. Mampu mengembangkan serta memperkaya hasil pemikiran atau produk.

Jadi berhasil disimpulkan bahwasannya, kemampuan berpikir kreatif merupakan cara yang bisa mendapatkan suatu gagasan baru dari temuan-temuan sebelumnya belum pernah terpakai.



Gambar 1.4 Kerangka Berpikir

Seperti yang telah dijlaskan pada gambar 1.4, diawali dengan proses pembelajaran matematika berbantuan media pembelajaran Articulate Storyline yang dipandu oleh guru matematika disekolah yang diteliti, disatu sisi peneliti juga diteliti oleh guru matematika tersebut untuk mengetahui proses pembelajaran yang peneliti lakukan apakah berlangsung dengan baik atau tidak, maka dari itu adanya observasi. kemudian peneliti memberikan soal kemampuan berpikir kreatif kepada murid yng diteliti agar dapat mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa apakah

dikategorikan kreatif atau tidak sama sekali. Peneliti membagikan angket respon murid dalam memperhatikan proses pemebelajran berbantuan Articulate Storyline.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Sehubung dengan penelitian yang akan dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu mengkaji hasil pustaka dari beberapa skripsi dan jurnal penelitian yang terdahulu agar memiliki hubungan dengan judul dan masalah dalam penelitian, serta peneliti menelaah sumber lain sebagai referensi penunjang penelitian, seperti yang diharapkan:

1. Hasil Penelitian dari Alamsyah, (Alamsyah, 2021), mengatakakan mahasiswa belum mampu menmberikan jawaban lebih dari dua cara yang relevan. Cara jawaban yang diberikan kurang beragam begitupun dengan arah pemikiran mahasiswa dan pengembangannya.
2. Hasil penelitian dari (Muflikhah, 2018), mengatakan kemampuan berpikir kreatif yaitu keluwesan elaborasi keaslian serta elaborasi dalam menyelesaikan soal HOTS dapat membuat peserta didik memunculkan keempat aspek tersebut.
3. Penelitian dari Taufiqullah Dahlan, M Nurhadi, dkk (2017), mengatakakann Mahasiswa dengan pendekatan ekspositori lebih kurang dibandingkan dengan mahasiswa yang menggunakan *open ended* dalam pencapaian berpikir kreatif matematis.



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG