

# BAB 1 PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu wadah yang berfungsi untuk membentuk kepribadian yang baik dalam diri manusia sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, sebagaimana dalam Undang-undang nomor 20 Tahun 2023 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Hal ini pula berkaitan dengan tujuan Pendidikan menurut Anisyatunnisa, Salahudin, & Yanuar R. (2020) yaitu membentuk seseorang agar memiliki kecerdasan secara intelektual dan emosional. Pendidikan dapat diperoleh dengan dua cara yaitu Pendidikan formal dan non formal.

Pendidikan dapat terlaksana jika didalamnya terjadi proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah terjadinya interaksi antara pendidik dengan peserta didik secara langsung (*face to face*) atau melalui *virtual class* (Ahsani & Mulyani, 2022). Proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik karena adanya rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang dibutuhkan. Kurikulum sering berubah-ubah sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih baik.

Perubahan kurikulum di Indonesia pada tahun 2013 untuk pembelajaran sains menjurus pada konsep pembelajaran *integrative science* yang berdasarkan teori belajar behaviorisme, teori perolehan informasi, dan teori psikologi kognitif (konstruktivisme). Untuk itu seorang guru semestinya mampu membuat suasana belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan karakter materi yang akan disampaikan dalam bentuk model pembelajaran dilengkapi sumber belajar dan media yang mendukung. Kurikulum yang berlaku saat ini bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik baik kemampuan sikap religius, sikap sosial, intelektual, kemampuan berkomunikasi, sikap peduli, dan partisipasi aktif dalam membangun kehidupan bermasyarakat yang lebih baik. Kurikulum ini menuntut guru memiliki kreativitas dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking skills*) dalam proses pembelajaran sains (Depdikbud, 2014).

Menurut Wulandari (2011) berpikir kreatif sangat dibutuhkan dalam setiap kemajuan di dunia pendidikan, karena pada abad ke-21 terjadi perubahan struktur tenaga kerja dan karakter tenaga kerja sehingga diperlukan untuk lebih kreatif dalam menciptakan solusi baru, menemukan prinsip yang baru, menciptakan cara baru dalam menyampaikan gagasan baru, dalam menyelesaikan masalah mampu bekerja sama dengan kelompok, menghasilkan jasa, dan juga produk-produk yang kreatif dan inovatif. Pengetahuan sains ini menjadi lebih bermakna bagi peserta didik apabila mereka dibimbing dengan menghubungkan fakta dan konsep serta mengaitkan pembelajaran dengan ilmu yang sering diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sikap kreatif dalam pembelajaran sangatlah penting, karena dalam mata pelajaran banyak sekali masalah-masalah yang harus diselesaikan dengan cara yang kreatif dan inovatif. Sikap kreatif memiliki karakteristik keterbukaan terhadap pengalaman baru, kelenturan dalam berpikir, kebebasan dalam berekspresi, minat terhadap kegiatan kreatif, dan kepercayaan terhadap gagasan sendiri.

Matematika adalah ilmu yang mendasari perkembangan hidup di zaman modern, hal ini dikarenakan matematika memiliki konsep berpikir secara struktur dan memiliki keterkaitan antara satu sama lain. Sehingga siswa terlatih untuk memiliki keterampilan berpikir rasional, berpikir kritis, sistematis, logis dan kreatif (Salahudin, Marthyane P, & Hidayat, 2020). Tujuan pembelajaran matematika Dalam lampiran Permendikbud Nomor 58 tahun 2014 dijelaskan bahwa mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik mampu: (1) memahami konsep matematika (2) memecahkan masalah (3) menggunakan penalaran matematis (4) mengomunikasikan masalah secara sistematis (5) memiliki sikap dan perilaku sesuai dengan nilai dalam matematika”.

Menurut Syamsu (2020) Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakter peserta didik dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga keterampilan berpikir peserta didik dapat meningkat. Kurikulum pendidikan yang berlaku di sekolah memiliki peranan yang penting untuk menentukan pencapaian suatu tujuan pendidikan. Salah satu peranannya adalah peranan berpikir kreatif serta sikap kreatif. Peranan kreatif menjelaskan bahwa dalam kurikulum harus dapat

menemukan hal yang baru sesuai dengan mengikuti perkembangan yang ada di masyarakat.

Model pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang tertuang dalam silabus kurikulum 2013. Selain itu agar peserta didik lebih aktif atau pembelajaran bersifat student centre maka dapat menggunakan model pembelajaran Creative Problem Solving. Menurut Karen Pepkin (2009), “Model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) adalah suatu metode pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan ketrampilan memecahkan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan”. Sedangkan Menurut Pepkin (Muslich, 2007), “Creative Problem Solving adalah ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan atau permasalahan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya”. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir.

Dari pengertian model pembelajaran CPS di atas dapat disimpulkan bahwa model CPS adalah model pembelajaran yang menekankan kepada keterampilan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah serta mengembangkan ide- ide yang diperoleh untuk diungkapkan serta tidak menghafal. Model CPS adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan kreatifitas. Tujuan model CPS menurut Hudoyo (2005) adalah untuk mengetahui ketuntasan belajar pada hasil belajar, keaktifan dan keterampilan berpikir dan proses siswa.

Model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) ini dipilih karena dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman materi pembelajaran dan komunikatif yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran (Nana, 2018). Penerapan pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan aktivitas belajar siswa. Membiasakan siswa dalam mencari sendiri jawaban dari permasalahan yang dimunculkan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan komunikasi siswa dalam pembelajaran matematika. Mendesain pembelajaran, salah satunya dengan membuat siswa

belajar secara berkelompok dapat membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu siswa dapat menggunakan keterampilan yang dimilikinya dari pembelajaran yang dilakukan (Rahmawati, 2014). Model CPS ini mampu membuat siswa untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif untuk mencari jawabannya sendiri, bisa dengan berbagai cara.

Ketika siswa dihadapkan pada suatu permasalahan maka siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan ide serta pemikirannya. Siswa tidak hanya menggunakan cara menghafal tanpa proses berpikir, tetapi menggunakan keterampilan memecahan masalah yang mengembangkan proses berpikir (Oktaviani, 2015) *Creative Problem Solving (CPS)* sebagai model kreatifitas berpikir yang salah satu fungsinya adalah untuk meningkatkan proses berpikir sehingga lebih mampu dalam mengatasi kesulitan-kesulitan.

Berdasarkan studi pendahuluan dengan melakukan tes kemampuan berfikir kreatif didapati bahwa siswa kelas V belum memiliki kemampuan berfikir kreatif. Hal ini terlihat dari cara siswa menjawab pertanyaan dari guru dan dibuktikan dengan hasil rata – rata tes kemampuan berfikir kreatif siswa sebesar 40 yang termasuk ke dalam kategori rendah. Belum ada siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan cara penyelesaian yang berbeda, selain itu siswa belum mampu melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, serta menyusun cara baru atau unik, dan memberikan detail jawaban. Hal ini tentu mempengaruhi dalam pembelajaran matematika. Kemudian melalui wawancara dengan guru kelas menyatakan bahwa model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya masih menerapkan model pembelajaran ceramah, penugasan dan tanya jawab sehingga peserta didik kurang aktif, kurang kreatif dan kurang menarik minat dalam proses pembelajaran. Dengan pemaparan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa. Permasalahan-permasalahan tersebut yang melatarbelakangi peneliti untuk mengadakan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) terhadap kemampuan berfikir kreatif matematika siswa kelas V SDN Cimone 7 Kota Tangerang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Cimone 7 kota Tangerang sebelum diterapkannya model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)?
2. Bagaimana gambaran proses pembelajaran siswa kelas V SDN Cimone 7 kota Tangerang menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol?
3. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Cimone 7 kota Tangerang setelah diterapkannya model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol?
4. Apakah kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Cimone 7 kota Tangerang setelah diterapkannya model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Cimone 7 kota Tangerang sebelum diterapkannya model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas control
2. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran siswa kelas V SDN Cimone 7 kota Tangerang menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas control
3. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Cimone 7

kota Tangerang setelah diterapkannya model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas control

4. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Cimone 7 kota Tangerang setelah diterapkannya model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan, khususnya untuk pendidik dalam penerapan model *creative problem solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas sekolah dasar pada mata pelajaran matematika.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru

Penelitian ini bisa dijadikan suatu acuan untuk menerapkan model pembelajaran pemecahan masalah pada mata pelajaran matematika.

- b. Bagi peserta didik

Peserta didik dapat berkreasi untuk menyelesaikan masalah matematika dan menjadikannya kreatif dalam proses pembelajaran.

- c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat memotivasi guru untuk melakukan penelitian guna membuat peserta didik lebih terampil dalam proses pembelajaran.

- d. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat dijadikan acuan untuk peneliti selanjutnya mengenai model *CPS* pada mata pelajaran matematika di sekolah.

## **E. Kerangka Berfikir**

Belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri saat berinteraksi dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Keterampilan memecahkan masalah dalam proses pembelajaran sangat potensial untuk melatih peserta didik berpikir kreatif dalam menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau bersama-sama. Peserta didik belajar sendiri untuk mengidentifikasi penyebab masalah dan alternatif untuk memecahkan masalahnya. Pemilihan metode pembelajaran sangat dianjurkan agar peserta didik kreatif di dalam kelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran *CPS* (Sitohang, 2018).

Menurut Rosmala (2021) Konsep model pembelajaran ini peserta didik dihadapkan pada suatu permasalahan kemudian peserta didik memecahkan masalah tersebut secara kreatif. Dengan memadukan antara model pembelajaran *CPS* diharapkan peserta didik mampu mengorganisasikan masalah yang dihadapi dengan menggunakan pemikiran kreatif mereka untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta sikap kreatif peserta didik.

Model pembelajaran *CPS* merupakan kegiatan yang tahapan proses pembelajarannya berorientasi pada proses pemecahan masalah secara kreatif sehingga menghasilkan banyak gagasan, pemikiran, saran serta kritik yang berbeda untuk menemukan solusi terbaik (Ahmad, 2015). Dalam implementasinya, model pembelajaran *CPS* dilakukan dengan menemukan solusi kreatif yang dibangun berdasarkan tiga komponen penting, yaitu : ketekunan, masalah, dan tantangan. Pada model pembelajaran ini, peserta didik dilatih untuk mengembangkan pola pikirnya untuk menciptakan ide dan gagasan-gagasan yang terbaik untuk menemukan berbagai solusi dalam pemecahan suatu masalah. Menurut Treffinger yang mengatakan bahwa peserta didik yang belajar secara kreatif mampu menciptakan gagasan-gagasan yang dapat digunakan dalam pemecahan suatu masalah yang tidak diprediksi sebelumnya (Juanti, Santoso, & Hiltrimartin, 2016).

Model CPS adalah suatu model pembelajaran yang terpusat pada pengajaran keterampilan dalam pemecahan masalah. Ketika peserta didik dihadapkan pada suatu pertanyaan, mereka dapat mengembangkan tanggapannya untuk menemukan berbagai solusi kreatif yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah tersebut (Kasmadi & Indrapuri, 2010). Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran CPS merupakan model pembelajaran berbasis pemecahan masalah secara kreatif yang menghasilkan banyak ide dan gagasan dalam mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik.

Adapun langkah-langkah dari model pembelajaran CPS Menurut Pepkin (2009) adalah sebagai berikut:

- (1) Klarifikasi masalah, Klarifikasi masalah meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan, agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan.
- (2) Brainstorming / Pengungkapan pendapat, Pada tahap ini siswa dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah.
- (3) Evaluasi dan pemilihan, Pada tahap evaluasi dan pemilihan, setiap kelompok mendiskusikan pendapat atau strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah.
- (4) Implementasi, Pada tahap ini siswa menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut.

Beberapa indikator kemampuan berpikir kreatif diantaranya yaitu kemahiran atau kelancaran, kelenturan, keaslian, dan elaborasi (Sumarno, Utari, & dkk, 2012)

1. Kemahiran atau kelancaran, Mencetuskan banyak ide, jawaban, cara, atau cara penyelesaian masalah atau pertanyaan.
2. Kelenturan, Menghasilkan gagasan, alternatif jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
3. Keaslian, Melahirkan ungkapan yang baru dan unik, menyusun cara yang tidak



lazim, membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagiannya.

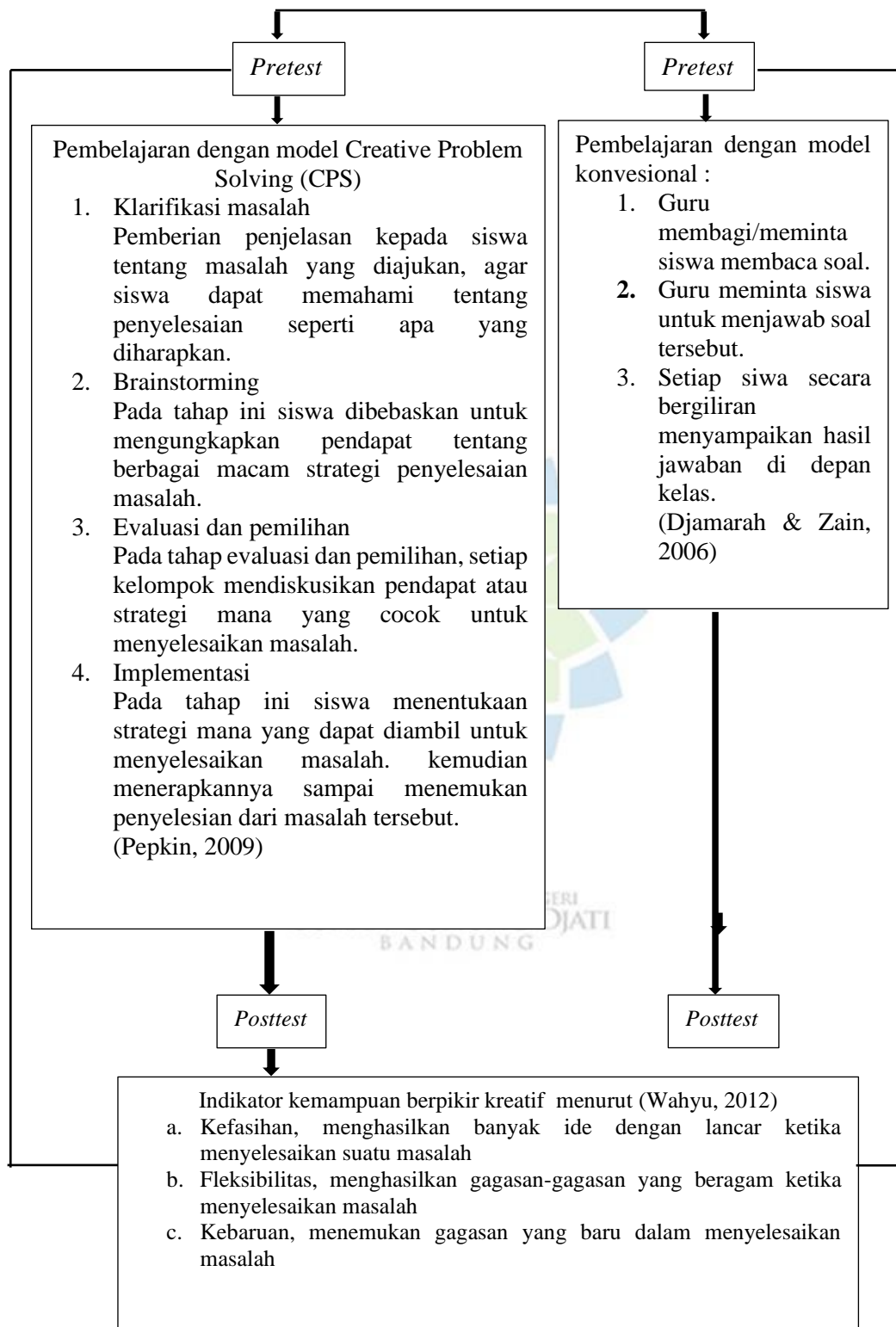
4. Elaborasi, Mengembangkan suatu gagasan atau produk, memperinci detail-detail dari suatu obyek gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Sedangkan menurut (Wahyu, 2012), indikator berpikir kreatif matematika yaitu:

1. Kefasihan, Menghasilkan banyak ide atau gagasan dengan lancar ketika menyelesaikan suatu masalah
2. Fleksibilitas, Menghasilkan gagasan-gagasan yang beragam ketika menyelesaikan masalah
3. Kebaruan, Menemukan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah).

Pada model bentuk CPS ini sangat sesuai diterapkan pada kompetensi berpikir kreatif siswa karena pada setiap akhir pembelajaran siswa diberikan kesempatan secara mandiri untuk melakukan evaluasi mendalam, dengan demikian salah satu aspek berpikir kreatif ditekankan pada model pembelajaran CPS. Terdapatnya berbagai cara yang baru serta pendekatan proses belajar yang baru di dalam ruang kelas pada kompetensi berpikir kreatif, maka perlu dipupuk dan dioptimalkan kembali potensi yang ada pada siswa di dalam kelas guna didapatkannya hasil yang maksimal (Ikromi, 2018).

Berdasarkan Uraian diatas, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir

## F. Hipotesis

Hipotesis diambil dari rumusan masalah penelitian, rumusan masalah yang dipaparkan sudah menjadi bentuk pertanyaan. Hipotesis mempunyai sifat yang sementara karena jawabannya hanya berasal dari teori saja belum diuji kebenarannya (Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 2010).

Hipotesis bisa didapatkan dari sebuah uji kebenaran data yang lengkap dan valid. Perumusan hipotesis pada penelitian sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  Tidak terdapat perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa yang signifikan antara siswa kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran matematika dengan model pembelajaran CPS dan siswa kelas kontrol dengan menerapkan model konvensional di SDN Cimone 7.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$  : Terdapat perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa yang signifikan antara siswa kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran matematika dengan model CPS dan siswa kelas kontrol dengan menerapkan model konvensional di SDN Cimone 7.

Keterangan :

$\mu_1$  : Rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas V yang memperoleh pembelajaran dengan model CPS

$\mu_2$  : Rata-rata kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas V yang memperoleh pembelajaran dengan model Konvensional.

## G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Euis Tria, Agus Susanta dan Puspa Djuwita. "Pengaruh Model Pembelajaran Coreative Problem Solving (CPS) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa di Kelas VA SD Negeri 99 Rejang Lebong" Hasil penelitian ini menyatakan bahwa 1) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran CPS terhadap

kemampuan kefasihan dalam berpikir kreatif Matematika materi jaring-jaring bangun ruang siswa kelas V A SD Negeri 99 Rejang Lebong. 2) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran CPS terhadap kemampuan fleksibilitas dalam berpikir kreatif Matematika materi jaring-jaring bangun ruang siswa kelas V A SD Negeri 99 Rejang Lebong. 3) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran CPS terhadap kemampuan kebaruan dalam berpikir kreatif Matematika materi jaring-jaring bangun ruang siswa kelas V A SD Negeri 99 Rejang Lebong (Tria, Susanta, & Djuwita, 2021).

Persamaan dengan penelitian diatas sama-sama membahas Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa di Kelas V, perbedaanya terdapat pada pelaksanaan pembelajaran (*treatment*) jika penelitian diatas dilakukan sebanyak dua kali pertemuan penulis melaksanakan pembelajaran sebanyak tiga kali pertemuan, perbedaan yang lainnya terdapat pada materi yang diajarkan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Resti Ajeng Pramestika<sup>1</sup> , Heri Suwignyo, Sugeng Utaya yang berjudul “*Model Pembelajaran Creative Problem Solving pada Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar*”. Hasil Penelitian menunjukkan hasil (1) terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran CPS terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, (2) terdapat pengaruh model pembelajaran CPS terhadap hasil belajar tematik siswa (Pramestika, Suwignyo, & Utaya, 2020).

Persamaan dengan penelitian diatas sama-sama membahas mengenai model pembelajaran creative problem solving dan kemampuan berpikir kreatif, perbedaannya terdapat pada mata pelajaran dan instrument yang diberikan. Peneliti diatas hanya menggunakan hasil belajar sedangkan penulis menggunakan hasil *pretest* dan *posttest*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Muh Khalifah Mustami yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Synectics dipadu Mind Maps Terhadap*

*Kemampuan Berpikir Kreatif, Sikap Kreatif, dan Penguasaan Materi Biologi*”. Dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut memberi pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif, sikap kreatif, dan penguasaan materi biologi pada peserta didik (Mustami, 2007).

Persamaan dengan penelitian diatas sama-sama membahas kemampuan berpikir kreatif namun terdapat perbedaan yaitu pada model pembelajaran yang diterapkan. Jika peneliti diatas menggunakan model pembelajaran synectics dipadu mind maps sedangkan penulis menggunakan model pembelajaran creative problem solving (CPS) dan penerapan mata pelajaran atau materi pokok yang berbeda.

