

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang berkembang pesat dan mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Matematika juga adalah suatu pelajaran dengan tujuan untuk mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran-pemikiran dan rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan serta mencoba-coba. Ilmu ini berperan dalam mengembangkan kemampuan berfikir manusia, khususnya peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran matematika di kelas, perlu dirancang agar siswa dapat berpikir kreatif. Hal ini dikarenakan kemampuan ini akan dibutuhkan untuk masa depan oleh setiap siswa dalam menghadapi kemajuan IPTEKS yang semakin pesat serta tantangan, tuntutan dan persaingan global yang semakin ketat. Kemampuan berpikir kreatif mampu mendorong seseorang terampil memecahkan masalah dalam matematika dan menemukan alternatif-alternatif pemecahan yang bervariasi. Hal ini didukung oleh pendapat Supardi (2012: 257) yang menyebutkan bahwa berpikir kreatif adalah seseorang dalam memahami masalah dan menemukan penyelesaian dengan cara atau metode yang bervariasi (divergen).

Pada umumnya, berpikir kreatif dipicu oleh masalah-masalah yang menantang. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif juga menjadi penentu keunggulan suatu bangsa. Daya kompetitif dari suatu bangsa sangat ditentukan oleh kreativitas sumber daya manusianya. Untuk itu, peserta didik harus memiliki kemampuan kreatif.

Beberapa bulan yang lalu hingga sampai saat ini, sebagian besar dunia mendapat suatu krisis besar manusia modern yang menyebabkan terjadinya banyak perubahan secara drastis segala aspek, yakni pandemi *Covid-19* atau yang sering disebut dengan virus korona. Pandemi *Covid-19* ini sangat berpengaruh pada perubahan kehidupan ekonomi, politik, sosial dan tak terkecuali juga dunia pendidikan di Indonesia. Dalam menyikapi pandemi ini, pemerintah membuat kebijakan menjaga jarak (*physical distancing*) untuk memutus rantai penyebaran virus korona ini, diantaranya adalah menghindari segala bentuk aktivitas kerumunan dan perkumpulan yang melibatkan banyak orang dan menegaskan kebijakan untuk bekerja dari rumah, belajar dari rumah serta beribadah di rumah. Kementerian Pendidikan Kebudayaan (Kemendikbud) juga merespon kebijakan ini dengan mengeluarkan peraturan pembelajaran daring (dalam jaringan) oleh seluruh warga belajar dari jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hingga sampai ke jenjang Perguruan Tinggi. Umumnya, program pembelajaran berbasis teknologi memang sudah diberlakukan di Indonesia, namun tidak semua elemen warga belajar telah menerapkannya khususnya peserta didik yang tinggal jauh dari perkotaan, dengan kata lain terjadi pertimpangan teknologi antara sekolah di kota besar dan daerah. Oleh karena itu, guru diharapkan selektif dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, dalam hal ini pembelajaran daring utamanya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Ketika dilaksanakan pembelajaran daring, ditemukan beberapa fakta di lapangan yang menunjukkan bahwa pembelajaran matematika belum maksimal memposisikan siswa sebagai pusat pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang

dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Gorontalo dengan menggunakan *whatsapp group* sebagai media pembelajaran. Ditemukan siswa kurang terampil memecahkan suatu masalah, siswa tidak memiliki alternative-alternatif pemecahan yang bervariasi dan siswa cenderung memberikan jawaban yang seperti dicontohkan guru, serta terkadang siswa hanya akan mengikuti langkah yang ada di buku paket ataupun cara yang telah ada. Belum tampak adanya penemuan ide baru yang mengaitkan materi dengan dunia nyata yang sering dilakukan oleh siswa, dikatakan ada namun jarang sekali. Karena kurangnya pelatihan tentang berfikir kreatif terutama dalam pemecahan masalah matematika, banyak siswa yang kurang berkenan mengenai mata pelajaran matematika. Hasil observasi lainnya melalui *whatsapp group* yakni guru menyuruh siswa untuk langsung mengerjakan soal-soal latihan yang proses pengerjaannya sama dengan yang tertera di buku paket sehingga belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kreatif seperti menghasilkan banyak gagasan, mengemukakan bermacam-macam pendekatan atau cara terhadap masalah dan memberikan jawaban dengan caranya sendiri akibatnya siswa tidak menemukan makna apa dari yang dipelajari tersebut. Hal ini menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam belajar matematika, karena siswa tidak diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri mereka. Pembelajaran matematika seharusnya siswa mampu membangun pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan uraian dan fakta di atas, serta memperhatikan begitu pentingnya kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika, maka peneliti perlu melakukan kajian penelitian lebih lanjut dengan rumusan judul ***“Deskripsi***

Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Menggunakan Pembelajaran Daring di SMA Negeri 1 Gorontalo

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yang, maka rumusan masalah dibahas pada penelitian ini adalah "Bagaimanakah deskripsi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa menggunakan pembelajaran daring di SMA Negeri 1 Gorontalo?"

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, agar peneliti lebih terarah, efektif dan efisien serta memudahkan dalam melaksanakan penelitian maka peneliti membatasi masalah yang dikaji yaitu deskripsi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa menggunakan pembelajaran daring di SMA Negeri 1 Gorontalo.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa menggunakan pembelajaran daring di SMA Negeri 1 Gorontalo.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi pihak-pihak terkait. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya:

1. Bagi Siswa

Siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dengan mengoreksi diri terhadap cara belajarnya guna memperoleh hasil belajar yang baik.

2. Bagi Guru

Guru dapat memberikan upaya yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa khususnya yang ada di SMA Negeri 1 Gorontalo, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Menjadi bahan referensi dan memberikan nuansa baru pada sekolah, dalam upaya meningkatkan kualitas sekolah khususnya dan kualitas pendidikan pada umumnya

4. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman dan pengetahuan dalam melakukan penelitian, dan dapat menjadi bahan bacaan bagi peneliti lain agar nantinya kedepan bisa menjadi referensi bagi peneliti lainnya.