

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Di zaman yang serba maju, masyarakat harus meningkatkan pendidikan yang lebih baik, demi menyiapkan peserta didik yang berkualitas sehingga mempunyai visi dan misi yang luas demi mencapai cita-cita yang diharapkan. Pendidikan adalah proses pematangan kualitas hidup. Melalui proses tersebut diharapkan manusia dapat memahami apa arti dan hakikat hidup, karena fokus pendidikan diarahkan pada pembentukan kepribadian unggul. Pendidikan menjadikan manusia lebih mengerti dan lebih memahami fenomena-fenomena yang terjadi dilingkungan sekitar. Dengan pendidikan masyarakat mampu mengembangkan potensi diri, kecerdasan, pengendalian diri dan keterampilan untuk membuat dirinya berguna di masyarakat.

Ahmad D. Marimba (Ramayulis, 2015:16) mengemukakan bahwa pendidikan adalah bimbingan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik menuju terbentuknya kepribadian yang utama. Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan dan mengarahkan potensi peserta didik, sesuai dengan kemampuan dan karakter yang dimiliki peserta didik. Pendidikan tidak dimaksudkan untuk mencetak karakter dan kemampuan peserta didik sama seperti gurunya. Proses pendidikan diarahkan pada semua potensi yang dimiliki peserta didik agar mereka menjadi diri sendiri dan untuk mencapai tujuan hidupnya.

Melalui pendidikan, manusia akan memperoleh pengetahuan sehingga dapat mengenali dan menggali potensi-potensi yang dimilikinya secara optimal. Namun pada kenyataannya, tidak semua manusia memahami dan mampu menggali seluruh potensi yang dimilikinya. Setiap manusia berkeinginan memperoleh pendidikan yang lebih baik untuk mengembangkan potensi yang di milikinya. Didalam keberhasilan sebuah ketercapaian tujuan pendidikan ada komponen penting dalam pendidikan salah satunya adalah kurikulum. Tanpa adanya kurikulum yang baik maka akan sulit untuk mencapai tujuan pendidikan yang dicita-citakan.

Oemar Hamalik (Ramayulis, 2015:228) memandang kurikulum adalah program pendidikan yang disediakan oleh lembaga pendidikan bagi siswa, sebagaimana dikemukakan bahwa:

Kurikulum adalah program pendidikan yang disediakan oleh lembaga pendidikan atau sekolah bagi siswa. Berdasarkan program pendidikan tersebut siswa melakukan berbagai kegiatan belajar, sehingga mendorong perkembangan pertumbuhannya sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, dengan program kulikuler tersebut, sekolah atau lembaga pendidikan menyediakan lingkungan pendidikan bagi siswa untuk berkembang. Itu sebabnya, kurikulum disusun sedemikian rupa yang memungkinkan siswa melakukan beragam kegiatan belajar.

Kurikulum terkait dengan rencana dan aturan mengenai tujuan kurikulum, bahan pelajaran, materi pelajaran, dan pemilihan cara kegiatan pembelajaran sebagai pedoman dalam proses pembelajaran yang efektif agar peserta didik dapat belajar dengan baik sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum merupakan rujukan utama untuk penyelenggaraan kegiatan pembelajaran bidang studi apapun.

Penyelenggaraan pendidikan pada jenjang sekolah dasar untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi dan dapat memberikan bekal kepada peserta didik untuk hidup bermasyarakat. Proses pembelajaran tidak hanya bertumpu pada *hard skill* (keterampilan teknis) yang cenderung menekankan pada perolehan nilai ulangan atau ujian saja. Proses pembelajaran juga harus memberikan pembentukan karakter sehingga peserta didik dapat bersaing dan beretika dengan baik. Karakter merupakan aspek yang penting untuk kesuksesan manusia di masa depan. Jika seseorang mempunyai karakter yang kuat, ia akan mempunyai mental yang kuat dan pantang menyerah.

D. Yahya Khan (Asmani, JM, 2011:30) pendidikan karakter mengajarkan kebiasaan cara berpikir dan perilaku yang membantu individu untuk hidup dan bekerjasama sebagai keluarga, masyarakat, dan bangsa. Dengan kata lain pendidikan karakter mengajarkan peserta didik berpikir cerdas, mengaktifasi otak tengah secara alami. Pendidikan karakter terkait dengan cara guru membantu dalam membentuk watak peserta didik dengan cara memberikan keteladanan, cara berbicara atau menyampaikan materi yang baik, toleransi, dan berbagai hal yang terkait lainnya.

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang harus dimiliki peserta didik sehingga dapat menerapkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa terhadap kehidupannya sehari-hari. Pembinaan dan pengembangan pendidikan karakter dibawah bimbingan guru, disini guru dituntut menjadi teladan bagi peserta didiknya. Pembiasaan-pembiasaan di lingkungan sekolah dan masyarakat dapat

membentuk karakter bagi peserta didik itu sendiri. Terdapat 18 nilai karakter yang sedang dikembangkan yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.

Salah satu nilai karakter yang sedang dikembangkan adalah kreatif. Kreativitas merupakan suatu yang bersifat spontan, terjadi karena adanya arahan yang bersifat internal, dan keberadaanya tidak dapat diprediksi. Csikszentmihalyi (Yaumi, M, 2014:95) *creativity is some sort of mental activity, an insight that occurs inside the heads of some special people*. Artinya bahwa semacam aktivitas mental yang terjadi didalam kepala beberapa orang khusus. Ide-ide kreatif biasanya muncul karena adanya interaksi dengan lingkungan atau stimulus ekstra. Seseorang yang mempunyai sikap kreatif akan memiliki rasa ingin tahu sehingga menghasilkan sesuatu yang baru

Selain melalui sikap kreatif berkembangnya kreativitas itu sendiri tidak lepas dari kemampuan berpikir kreatif. Torrance (Susanto, A, 2013:109) menganggap bahwa berpikir kreatif merupakan sebuah proses untuk melibatkan unsur-unsur orisinalitas, kelacaran, fleksibilitas, dan elaborasi. Dikatakan lebih lanjut bahwa berpikir kreatif merupakan sebuah proses menjadi sensitif atau sadar terhadap celah-celah di dalam pengetahuan yang untuknya tidak ada solusi yang dipelajari, membawa serta informasi yang ada dari gudang memori atau sumber-sumber eksternal, mendefinisikan kesulitan atau mengidentifikasi unsur-unsur yang hilang, mencari solusi-solusi,

menduga, menciptakan alternatif-alternatif untuk menyelesaikan masalah, menguji dan menguji kembali alternatif-alternatif tersebut, menyempurnakannya dan akhirnya mengkomunikasikan hasil-hasilnya.

*The National Curriculum 'Handbook for Teachers' proposes that creativity is a skill that needs to be promoted across the curriculum. Creative thinking should enable pupils to generate and extend ideas, to suggest hypotheses, to apply imagination and to look for alternative outcomes (Worthington, M., Carruthers, E, 2003:4).* Artinya bahwa kreativitas adalah keterampilan yang perlu dimajukan didalam sebuah kurikulum. Berpikir kreatif memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan dan memperluas ide-ide, untuk menyarankan hipotesis, untuk menerapkan imajinasi dan mencari alternatif lainnya dari sebuah hasil. Jadi berpikir kreatif adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh peserta didik dengan memperluas ide atau gagasan untuk mampu memahami suatu pembelajaran dengan caranya sendiri.

Setiap peserta didik mempunyai kemampuan berpikir kreatif yang berbeda dengan peserta didik lainnya. Dengan berpikir kreatif peserta didik akan memecahkan masalah dan akan menemukan solusi dengan caranya tersendiri. Berpikir kreatif dapat menumbuhkan ketekunan, disiplin diri dan berlatih penuh, yang didalamnya dapat melibatkan aktivitas mental seperti:

- 1) mengajukan pertanyaan; 2) mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim dengan pemikiran terbuka; 3) membangun keterkaitan khususnya diantara hal-hal yang berbeda; 4) menghubungkan berbagai hal yang bebas; 5) menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda; 6) mendengarkan intuisi (Susanto, A, 2013:111).

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan beryang argumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kebutuhan akan aplikasi matematika saat ini dan masa depan tidak hanya untuk keperluan sehari-hari, tetapi terutama dalam dunia kerja, dan untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, matematika sebagai ilmu dasar yang perlu dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia sekolah dasar.

Matematika merupakan bahasa simbolis yang mempunyai fungsi praktis untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan. Sedangkan fungsi teoritisnya untuk memudahkan berpikir. Dengan kata lain, matematika adalah bekal bagi peserta didik untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Sebagai bahasa simbolis, ciri utama matematika ialah penalaran secara deduktif namun tidak mengabaikan cara penalaran induktif. Selain sebagai bahasa simbolis, matematika juga merupakan ilmu yang kajian objeknya bersifat abstrak (Johnson dan Myklebust dalam Sundayana, R, 2016:2)

Pembelajaran matematika disini adalah suatu proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu. Sejalan dengan teori belajar Jean Piaget ( Lestari, EK., Yudhanegara, RM, 2015:32) mengatakan bahwa proses berpikir manusia merupakan suatu

perkembangan yang bertahap dari berpikir intelektual kongkret ke abstrak berurutan melalui empat tahap perkembangan.

Marpaung (Susanto, A, 2013:192) problema dalam pembelajaran matematika adalah peserta didik sulit memahami pelajaran matematika. Rendahnya prestasi belajar matematika tersebut tentu banyak faktor yang menyebabkannya misalnya masalah klasik tentang penerapan model pembelajaran matematika yang masih berpusat pada guru sementara siswa cenderung pasif. Faktor lainnya adalah penerapan model pembelajaran konvensional yakni ceramah dan pemberian tugas. Terdapat banyak pilihan model pembelajaran dapat dijadikan alternatif agar siswa kreatif dan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*.

Silberman, M (2009:240) mengatakan bahwa model *Index Card Match* merupakan cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau materi pelajaran dan memperbolehkan peserta didik untuk berpasangan dalam memainkan kuis. Materi baru pun bisa diajarkan dengan catatan peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu sehingga peserta didik ketika masuk ruang kelas sudah memiliki bekal pengetahuan. Dengan *Index Card Match*, peserta didik dapat belajar aktif dan berjiwa mandiri. Walaupun dilakukan dengan cara bermain, model pembelajaran *Index Card Match* dapat merangsang peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang dapat meningkat.

Selain pentingnya model, dalam pembelajaran matematika juga memerlukan pemilihan media yang tepat. Marti (Sundayana, R, 2016:3) memandang bahwa obyek matematika yang bersifat abstrak merupakan kesulitan tersendiri bagi peserta didik, sebagaimana dikemukakanya bahwa:

Objek matematika yang bersifat abstrak tersebut merupakan kesulitan tersendiri yang harus dihadapi peserta didik dalam mempelajari matematika. Tidak hanya peserta didik, guru pun juga mengalami kendala dalam mengajarkan matematika terkait sifatnya yang abstrak tersebut. Konsep-konsep matematika dapat dipahami dengan mudah bila bersifat konkret. Karenanya pengajaran matematika harus dilakukan bertahap. Pembelajaran matematika harus dimulai dari tahapan konkret. Lalu diarahkan pada tahapan semi konkret, dan pada akhirnya siswa dapat berfikir dan memahami matematika secara abstrak.

Konsep-konsep dalam matematika itu abstrak, sedangkan pada umumnya peserta didik dari hal-hal yang konkret menuju hal yang abstrak, maka salah satu jembatannya agar siswa mampu berpikir abstrak tentang matematika adalah dengan menggunakan media pendidikan. Sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual anak sekolah dasar yang masih dalam tahap operasi konkret maka anak sekolah dasar dapat menerima konsep-konsep matematika melalui benda-benda konkret. Untuk membantu hal tersebut dilakukan manipulasi-manipulasi obyek yang digunakan untuk belajar matematika yang lazim disebut media. Hal ini sejalan dengan teori belajar Jerome S. Bruner (Lestari, EK., Yudhanegara, RM, 2015:33) mengatakan bahwa belajar matematika akan lebih berhasil jika dalam proses pembelajaran peserta didik diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda dengan menggunakan media pembelajaran matematika.



Dengan adanya media pendidikan peserta didik akan lebih banyak mengikuti pelajaran matematika dengan senang dan gembira sehingga minatnya dalam mempelajari matematika semakin besar. Peserta didik akan senang tertarik, terangsang dan bersikap positif terhadap pembelajaran matematika. Ada banyak media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik bisa memahami materi yang disampaikan dengan baik, salah satunya adalah penggunaan media blok pecahan. Jadi media pembelajaran matematika itu sangat penting bagi peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran maka peserta didik akan cepat mengerti dan paham dengan apa yang disampaikan oleh guru, serta peserta didik akan lebih berkembang dalam berpikir kreatif dan mampu meningkatkan sikap kreatif siswa serta meningkatkan kinerja motorik otak pada peserta didik.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III B yaitu ibu Dwi Rahmawati KH, S.Si pada hari Senin 2 Desember 2016. Beliau mengatakan bahwa dalam setiap proses pembelajaran masih sering menggunakan ceramah, dalam setiap pembelajaran masih jarang menggunakan media pembelajaran dan hasil belajar matematika masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Pembelajaran masih sering didominasi oleh ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran sehingga kurang menekankan kebermaknaan dalam setiap pembelajaran dan menghambat produktivitas berpikir siswa karena pembelajaran cenderung berpusat kepada guru. Untuk hasil belajar matematika masih belum sesuai dengan yang diharapkan hal ini dibuktikan dengan adanya hasil matematika yang masih dibawah Kriteria

Ketuntasan Minimum (KKM) saat Ulangan Tengah Semester (UTS) menunjukkan bahwa nilai rata-rata Ulangan Tengah Semester (UTS) adalah 50 dan hanya 16 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dari 39 peserta didik, selebihnya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Untuk Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) matematika sendiri di kelas III SDI Darul Huda kelas III adalah 56. Dengan pembelajaran yang masih sering menggunakan ceramah cenderung kurang menumbuhkan kreativitas peserta didik. Pembelajaran yang terkesan monoton dengan menggunakan ceramah kurang mengasah kreativitas siswa dan kemampuan berpikir kreatif dalam setiap pembelajaran. Untuk mewujudkan agar siswa memiliki kreativitas baik dan kemampuan berpikir kreatif yang baik, tentu dibutuhkan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Salah satu model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran *Index Card Match*. Dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan gagasan, ide atau jawaban tentang suatu objek atau masalah dan bagaimana cara siswa itu sendiri menemukan kartu pasangannya yang sesuai, sehingga akan menimbulkan kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif dalam model pembelajaran *Index Card Match*.

Berdasarkan fenomena yang ada, penulis akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Peningkatan Kreativitas Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Melalui Model Pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media blok pecahan di kelas III SDI Darul Huda”.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah kreativitas dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media blok pecahan pada siswa kelas III SDI Darul Huda?
2. Apakah kemampuan berpikir kreatif dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media blok pecahan pada siswa kelas III SDI Darul Huda?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan:

1. Untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III SDI Darul Huda dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media blok pecahan.
2. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SDI Darul Huda dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* berbantuan media blok pecahan.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini mempunyai manfaat teoretis dan manfaat praktis, diantaranya yaitu:

1. Manfaat Teoretis
  - a) Dengan penelitian ini diharapkan menambah sumber referensi penelitian yang relevan khususnya yaitu untuk mata pelajaran Matematika.

b) Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* ini akan memberikan manfaat yaitu:

### a) Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru untuk menentukan suatu model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran dalam mengajar sehingga lebih bervariasi.

### b) Bagi Siswa

Pembelajaran dengan model *Index Card Match* berbantuan media blok pecahan dapat membuat peserta didik tertarik dengan matematika dan terlibat aktif dalam pembelajaran matematika.

### c) Bagi Peneliti

Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan mengenal tentang cara belajar yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif.