

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mengembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM) melalui kegiatan pengajaran baik usaha sadar oleh keluarga, masyarakat maupun pemerintah. SDM yang dimaksud tentulah bukan sembarang SDM akan tetapi yang berkualitas, sehingga dapat mendukung pembangunan yang sedang berlangsung. Kualitas manusia seringkali dihubungkan dengan kualitas pendidikan yang diselenggarakan. Prioritas utama masyarakat pada suatu negara adalah meningkatkan kualitas pendidikan dengan tujuan terwujud apa yang dicita-citakan oleh suatu negara.

Sebuah bangsa dapat dilihat pada tingkat pendidikan yang didapat pada masyarakatnya. Karena pendidikan merupakan indikator kecerdasan yang terwujud pada ilmu pengetahuan, wawasan luas, ketrampilan serta keahlian tertentu pada setiap individu untuk meningkatkan kualitas kepribadian mereka. Kehidupan masyarakat makin hari selalu mengalami perubahan, sehingga menuntut suatu kedinamisan dalam pembelajaran di sekolah sebagai wujud dari proses peningkatan kualitas pendidikan.

Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat, dengan berbantu komputer dapat dijalankan beberapa program aplikasi yang dijadikan sebagai media pembelajaran salah satunya *macromedia flash8*. *Macromedia flash8* mempunyai fitur yang menyediakan keperluan untuk membuat animasi dan

menyajikan animasi yang dinamis dan komunikatif. Dengan demikian pembelajaran dapat menarik dan dapat mempermudah pemahaman peserta didik tentang konsep bahasan materi yang disampaikan.

Terdapat dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik. Salah satu faktor internal yang sangat mempengaruhi kegiatan belajar ini adalah kurangnya kemampuan berfikir kreatif terhadap suatu mata pelajaran. Selain faktor kemampuan berfikir kreatif peserta didik juga tampak pada strategi atau metode dalam pengajaran.

Oleh dari itu, untuk tercapainya suatu tujuan dari pengajaran itu sendiri harus dapat memperhatikan prinsip-prinsip yang akan disampaikan. Peneliti harus dapat lebih teliti dalam penelitiannya agar tercapai hasil pengaruh adanya peningkatan kemampuan berfikir kreatif peserta didik terhadap pembelajaran matematika.

Dari informasi yang didapat, pembelajaran matematika di SDIT Nur Hidayah dimana sudah dilengkapi dengan laboratorium matematika. Tetapi dalam penggunaannya, belum optimal dengan pemograman *software macromedia flash 8*. Peserta didik pada umumnya hanya menerima arahan dari guru saja dan enggan mengemukakan ide kreatifnya saat pembelajaran berlangsung. Jadi kadang peserta didik kurang berfikir kreatif untuk menyelesaikan masalah yang terkait materi jika terjadi kebuntuan dengan arahan dari guru.

Setelah dilakukan observasi pendahuluan oleh peneliti dan sesuai dengan indikator berfikir kreatif didapat kondisi awal pada kelas obyek peneliti yaitu 1) Kepekaan (*problem sensitivity*) adalah kemampuan mendeteksi, mengenali, dan memahami serta menanggapi suatu pernyataan, situasi atau masalah sebanyak 10 anak (27,7%), 2) Kelancaran (*fluency*) adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan sebanyak 3 anak (8,3%), 3) Keluwesan (*flexibility*) adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah sebanyak 5 anak (13,9%), 4) Keaslian (*originality*) adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise dan jarang diberikan kebanyakan orang sebanyak 3 anak (8,3%), 5) Elaborasi (*elaboration*) adalah kemampuan menambah suatu situasi atau masalah sehingga menjadi lengkap, dan rincinya secara detail, yang didalamnya terdapat berupa tabel, grafik, gambar, model dan kata-kata sebanyak 3 anak (8,3%).

Dari informasi yang berkembang itulah, peneliti berupaya untuk meneliti masalah tersebut dengan memanfaatkan *software macromedia flash8* terhadap pembelajaran matematika di kelas V SDIT Nur Hidayah untuk meningkatkan berfikir kreatif peserta didik dalam pencapaian prestasi belajar peserta didik. Dengan mengambil judul penelitian Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Metode *One Stray Two Stay* Berbantu *Macromedia Flash 8* (PTK Pembelajaran

Matematika Di Kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta Semester I Tahun Ajaran 2018/2019).

## **B. Identifikasi Masalah**

Peneliti mencoba mengidentifikasi permasalahan pada penelitian tindakan kelas ini agar selama bertindak dapat sesuai arahan. Adapun identifikasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kualitas pendidikan di Negara ini terutama pada pendidikan matematika, masih dinilai rendah..
2. Sebagian besar peserta didik terutama tingkat SD menilai Matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan tidak menarik.
3. Banyaknya aplikasi computer yang sebenarnya dapat dijadikan sarana media pembelajaran yaitu seperti *software macromedia flash 8* yang cukup menarik perhatian peserta didik dalam belajar.
4. Perlunya meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik sejak dini (SD) dengan berbantu media pembelajaran yang menarik dan metode pengajaran yang komunikatif.

## **C. Pembatasan Masalah**

Peneliti masih harus melakukan pembatasan permasalahan dalam melakukan penelitian ini. Tujuan dari pembatasan ini agar adanya arahan, keefektifan dan keefisienan serta mudah mengkaji secara mendalam. Pembatasan permasalahan itu adalah sebagai berikut :

1. Berbantu *software macromedia flash8* sebagai media pembelajaran yang menarik dan komunikatif.
2. Kemampuan berfikir kreatif peserta didik dimaksud adalah kemampuan berfikir sehingga menyelesaikan masalah dengan suatu penyelesaian / gagasan yang baru atau jarang dipergunakan.
3. Pokok bahasan yang dibahas adalah sifat-sifat bangun yang terdiri dari bangun ruang (kubus, balok), dan bangun datar (trapezium, layang-layang)

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran matematika dengan menerapkan metode *One Stray Two Stay* berbantu *software macromedia flash8* untuk meningkatkan berfikir kreatif peserta didik?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berfikir peserta didik sejak dini (SD) dalam pembelajaran Matematika melalui metode *One Stray Two Stay* berbantu *software macromedia flash 8* ?
3. Adakah peningkatan prestasi belajar peserta didik setelah dilakukan pembelajaran matematika melalui metode *One Stray Two Stay* berbantu *software macromedia flash 8* setelah pembelajaran matematika pada kelas V semester I tahun ajaran 2018/2019?

### **E. Tujuan Penelitian**

Setelah peneliti mengurai perumusan masalah pada penelitian ini, maka peneliti juga harus mempunyai tujuan yang jelas. Tujuan penelitian yang ingin dicapai peneliti yaitu :

1. Mengaktifkan proses pembelajaran matematika dengan menerapkan metode *One Stray Two Stay* berbantu *software macromedia flash8* untuk meningkatkan berfikir kreatif peserta didik.
2. Meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik dalam pembelajaran Matematika melalui metode *One Stray Two Stay* berbantu *software macromedia flash 8*.
3. Meningkatkan prestasi belajar peserta didik setelah dilakukan pembelajaran matematika melalui metode *One Stray Two Stay* berbantu *software macromedia flash8* pokok bahasan sifat-sifat bangun pada kelas V semester I tahun ajar 2018/2019.

### **F. Manfaat Penelitian**

Peneliti berharap adanya sebuah kontribusi nyata yang akan diberikan kepada dunia pendidikana dari penelitian ini, baik untuk peneliti sendiri maupun untuk guru yang berkolaborasi dalam penelitian ini. Dan akhirnya peneliti meresume manfaat dari penetitian ini menjadi dua kategori:

1. Manfaat Teoritis

Umumnya, mengharap adanya kontribusi nyata dari hasil penelitian ini terhadap pembelajaran khususny pada pelajaran matematika, dengan

sasaran peningkatan kemampuan berfikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran matematika berbantuan komputer dengan pemanfaatan *software macromedia flash8*.

Khususnya, diharapkan memberikan kontribusi dalam metode berupa pembaharuan paradigma belajar yang menyenangkan dan kreatif dengan mempergunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran mata pelajaran matematika.

## 2. Manfaat Praktisi

### a) Untuk Sekolah

- 1) Penelitian ini dapat memberikan metode pembelajaran dan penggunaa media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
- 2) Sebagai salah satu saran dalam peningkatan prestasi belajar di sekolah terutama matematika.

### b) Untuk Guru

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah selama proses pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien.
- 2) Meningkatkan kemampuan untuk lebih selektif dari beragam metode pengajaran maupun pembelajaran serta pemanfaatan media yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar . Terutama oleh guru matematika bahwa *Software macromedia flash 8* sebagai salah satu solusi sarana media pembelajaran matematika

### c) Untuk peserta didik

- 1) Dengan berbantuan komputer terutama *Software macromedia flash8* dapat meningkatkan belajar peserta didik baik dari kemampuan berfikir kreatif maupun prestasi peserta didik dalam mempelajari matematika.
  - 2) Dengan pemilihan metode dan penggunaan media pembelajaran membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan dan terasa mudah.
- d) Untuk peneliti
- 1) Memperoleh pengalaman langsung bagaimana mengelola kelas sehingga kelak ketika terjun ke lapangan mempunyai wawasan dan pengalaman.
  - 2) Menambah wawasan, pengetahuan, maupun keterampilan peneliti terkait dengan penelitian pembelajaran berbantuan media komputer interaktif dengan *macromedia flash8*.
- e) Untuk peneliti berikutnya
- 1) Dijadikan bahan pembanding atau dikembangkan lebih lanjut dalam penelitian selanjutnya.
  - 2) Diharapkan dapat dimanfaatkan untuk referensi terhadap penelitian yang mungkin relevan dengan permasalahan yang sejenis.