

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kunci kemajuan bangsa dan harus dipenuhi agar tidak tertinggal oleh perkembangan zaman. UU No. 20 Tahun 2003 menyebut pendidikan sebagai upaya sadar untuk mengembangkan potensi siswa secara aktif. Potensi ini meliputi kecerdasan, akhlak, dan keterampilan. Keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada kualitas proses pembelajaran di sekolah.

Dalam konteks pendidikan, matematika merupakan ilmu pengetahuan yang memegang banyak peranan penting dalam aspek kehidupan. Oleh karena itu, Simamora et al., (2023) menyatakan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang harus diberikan kepada semua peserta didik dengan tujuan untuk memberikan bekal kepada mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan kemampuan bekerja sama.

Namun, proses pembelajaran matematika saat ini masih belum optimal dalam melibatkan peserta didik untuk meningkatkan kreativitas kognitif. Kreativitas kognitif merupakan kemampuan berpikir inovatif, menciptakan ide baru, menemukan solusi efektif terhadap masalah, serta menunjukkan fleksibilitas dan keberanian dalam mengemukakan gagasan. Kemampuan ini sangat penting untuk dikembangkan sejak dini karena

berkaitan langsung dengan kecakapan hidup abad 21 yang menuntut peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga mampu berpikir orisinal, fleksibel, dan produktif. Dalam pembelajaran matematika, kreativitas kognitif membantu siswa dalam mengeksplorasi berbagai pendekatan penyelesaian masalah, memahami konsep secara mendalam, serta menciptakan strategi pemecahan baru yang lebih efisien.

Salah satu materi matematika yang relevan untuk mengembangkan kreativitas kognitif adalah materi bangun datar. Materi ini berkaitan dengan bentuk-bentuk geometri yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti segitiga, persegi, dan jajar genjang. Alasan pemilihan materi bangun datar adalah karena konsep ini memungkinkan siswa untuk melakukan eksplorasi visual dan manipulatif yang kaya, seperti menyusun, memecah, dan menggabungkan bentuk-bentuk dasar menjadi suatu komposisi baru. Aktivitas semacam ini tidak hanya meningkatkan pemahaman spasial dan geometri, tetapi juga menstimulasi daya imajinasi dan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Salah satu media pembelajaran yang efektif serta dapat meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar dalam mempelajari matematika, khususnya pada materi bangun datar, adalah media pembelajaran Tangram. Menurut Nada Mufti et al. (2020), tangram merupakan permainan edukatif berbentuk puzzle yang berasal dari Tiongkok dan terdiri dari tujuh bentuk bangun datar, termasuk lima segitiga,

satu persegi, dan satu jajar genjang. Potongan-potongan tersebut dapat disusun menjadi berbagai bentuk yang menarik.

Dalam konteks pembelajaran matematika, media tangram ini memberikan kesempatan pada siswa untuk mempraktikkan konsep geometri secara langsung, seperti mengenali bentuk dasar bangun datar, memahami simetri dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Lebih dari sekadar permainan, tangram mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam menciptakan bentuk baru dari potongan yang disediakan. Penggunaan media seperti tangram memberi siswa ruang yang lebih luas untuk mengekspresikan ide mereka dan bereksperimen dengan berbagai pendekatan dalam menyusun bentuk geometris, sehingga meningkatkan kreativitas kognitif mereka secara signifikan.

Selain meningkatkan kreativitas, media pembelajaran yang menarik seperti tangram juga memiliki dampak terhadap motivasi belajar siswa. Ketika siswa merasa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mereka cenderung lebih termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan. Tangram sebagai media pembelajaran interaktif menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Siswa dapat belajar sambil bermain, menjelajahi berbagai bentuk geometri tanpa merasa tertekan oleh materi matematika yang biasanya dianggap sulit.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Negeri 88 Palembang menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika masih rendah. Sebagian siswa kesulitan menciptakan ide baru dan

cenderung menggunakan metode lama saat mengerjakan tugas terbuka. Kemampuan pemecahan masalah juga kurang optimal, ditandai dengan kebingungan dalam menghadapi soal yang menuntut pola pikir baru. Selain itu, banyak siswa pasif dan kurang percaya diri menyampaikan ide. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang merangsang kreativitas kognitif, seperti tangram, untuk mendorong siswa berpikir lebih inovatif dan aktif.

Pada dasarnya, penggunaan media tangram pada pelajaran matematika sudah pernah dilakukan oleh penelitian-penelitian sebelumnya, tetapi masih terdapat beberapa kesenjangan yang belum terjawab, terutama yang berhubungan dengan peningkatan kreativitas pada siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Nada Mufti et al., (2020) menunjukkan bahwa media tangram efektif dalam membantu peserta didik untuk memahami konsep geometri, akan tetapi pada penelitian tersebut terfokus pada pemahaman konsep tanpa meninjau aspek kreativitas peserta didik.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Hasanah et al., 2020 menekankan pentingnya media interaktif dalam menumbuhkan kreativitas peserta didik, namun penelitian tersebut dilakukan pada tingkat SMP, sehingga belum disesuaikan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Penelitian selanjutnya oleh Wardatun et al., 2024 juga menekankan bahwa media pembelajaran inovatif seperti tangram mampu meningkatkan

motivasi belajar, namun penelitian tersebut belum terfokus pada kreativitas peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka hal tersebut yang menjadi alasan peneliti untuk mengangkat masalah tersebut dalam penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Tangram Terhadap Kreativitas Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 88 Palembang”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, maka peneliti memberikan pembatasan dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kreativitas yang akan diukur pada penelitian ini adalah ranah kognitif yang meliputi kemampuan berpikir divergen contohnya seperti, kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas ide.
- 2) Materi pelajaran Matematika dalam penelitian ini adalah sebatas materi bangun datar.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah, maka peneliti merumuskan masalah penelitian ini yaitu, adakah pengaruh media pembelajaran tangram terhadap kreativitas siswa pada pelajaran matematika kelas v sd negeri 88 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti memiliki tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran tangram terhadap kreativitas siswa pada pelajaran matematika kelas V SD Negeri 88 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Untuk mendapatkan pengetahuan baru tentang peningkatan kreativitas siswa pada pelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran Tangram dan sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

- 1) Bagi siswa, dengan menggunakan media Tangram siswa dapat berkreasi dan mempermudah siswa dalam memahami konsep bangun datar sehingga kreativitas siswa meningkat serta siswa tidak merasa bosan pada pelajaran matematika dan menganggap matematika adalah pelajaran yang menyenangkan.
- 2) Bagi sekolah, penggunaan media tangram dapat membantu sekolah dalam meningkatkan hasil belajar pada pelajaran matematika yang berdampak pada kualitas Pendidikan di sekolah.

- 3) Bagi guru, dapat membantu menambah wawasan terutama pada merancang dan memilih media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan potensi, kreativitas, dan kompetensi yang dimiliki oleh siswa.
- 4) Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi acuan atau referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji pengaruh media pembelajaran terhadap kreativitas kognitif siswa, khususnya dalam mata pelajaran matematika.