

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan sekolah dasar diperuntukkan bagi anak yang berusia 7 sampai 12 tahun untuk melanjutkan pendidikan pertama agar bisa berpikir menjadi lebih baik. Seperti terdapat dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 Pasal 4 ayat 4 yang berisi tentang pendidikan diselenggarakan dengan memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengalaman yang didapatkan dalam lingkungan masyarakat maupun lingkungan pendidikan memberikan pembelajaran kepada peserta didik untuk mengembangkan dirinya, memahami, dan mengetahui sesuatu yang belum mereka ketahui sebelumnya. Berdasarkan tentang pendidikan dapat dilakukan melalui proses pembelajaran. (Susanti, Ardianti, & Santoso, 2023).

Belajar adalah sebuah proses, bukan sekedar peristiwa yang dimulai dari awal dan hanya melihat hasilnya diakhir. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara bertahap mampu menghasilkan ide yang dapat memicu kreativitas siswa. Kegiatan yang berkaitan dengan imajinasi seseorang, yang terdiri dari pengembangan pribadi melalui karakteristik sosial budaya lokal dengan memberikan siswa pengalaman untuk memulai untuk mengembangkan kemampuan yang berbeda dari yang lain, dapat disebut proses berpikir kreatif .

Berpikir kreatif adalah suatu proses yang digunakan untuk memunculkan suatu ide atau gagasan dalam menyelesaikan masalah. Menurut Handayani (2021) kemampuan berpikir kreatif tersebut dapat dilihat pada prestasi yang diperoleh dalam pembelajaran matematika peserta didik biasanya menggunakan keterampilan dasar, namun dalam pemikiran tingkat tinggi seharusnya juga perlu dilakukan inovasi yang berbeda karena ini akan menjadikan tantangan belajar matematika bagi peserta didik. Sedangkan Menurut Kurniawati (2019) kemampuan berpikir kreatif merupakan hal penting yang perlu dimiliki oleh setiap orang, dengan berpikir kreatif seseorang dapat mewujudkan dirinya melalui berbagai karya, baik berupa gagasan, ide maupun suatu produk. Kemampuan berpikir kreatif dalam matematika yang kemudian dikenal kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan kemampuan yang perlu ada pada diri siswa untuk menganalisis permasalahan matematika dari berbagai sudut pandang kemudian menyelesaikannya dengan kemungkinan banyak solusi dan serta melahirkan ide-ide kreatif dan banyak gagasan. Kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk dikembangkan terutama pada pelajaran yang membutuhkan analisis yang mendalam seperti pembelajaran matematika.

Berpikir kreatif pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan di SD merupakan suatu pembelajaran yang mampu membuat siswa dengan mudah mengerti dan memahami suatu konsep yang ada di pembelajaran matematika. Hal ini disebabkan pembelajaran ini berkaitan dengan kehidupan nyata. Maka dari itu pentingnya pembelajaran matematika

di sekolah dasar dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, konsep dan gagasan yang terorganisasi dengan kehidupan nyata. Hal lain yang perlu diperhatikan guru dalam pembelajaran adalah membangun keterampilan berpikir kreatif menggunakan sebuah model pembelajaran yang tepat.

Namun kenyataan di lapangan, ditemukan bahwa proses pembelajaran di sekolah dasar yang masih belum bisa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mengajar masih didominasi dengan metode konvensional sehingga, kurang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif secara maksimal. Hal ini berdampak dalam proses belajar siswa sehingga siswa kurang aktif karena lebih didominasi oleh seorang guru pada saat proses pembelajaran siswa merasa bosan sehingga pada saat ditanya siswa tidak bisa menjawab dengan baik. Hal tersebut dapat mengidentifikasi bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah dan pada akhirnya ketika dilakukan tes hasil belajar siswa masih rendah hanya beberapa siswa yang hasil belajarnya bagus.

Berdasarkan hasil pra-observasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa didalam kelas pada hari Kamis, tanggal 30 Januari 2025 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di kelas III SD Negeri 18 Ladang Sintang Tahun Ajaran 2024/2025 untuk mata pelajaran Matematika. Penulis sudah melakukan pra-observasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru didalam kelas bersama siswa terlihat bahwa siswa konsentrasi dan memperhatikan guru dalam pembelajaran matematika, Namun ada beberapa siswa juga yang

tidak memperhatikan guru, ditambah guru kurang memvariasikan metode pembelajaran serta kurang memanfaatkan media dan guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya sehingga membuat siswa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran matematika. Hal ini berdampak kepada siswa yang kurang berminat dalam mengikuti belajar serta mengalami kesulitan dalam memahami materi dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. Hal tersebut berimbas pada ketidak tercapaian tujuan pembelajaran dan pada akhirnya siswa tidak bisa mencapai nilai yang sesuai dengan KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut, ada beberapa yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Meskipun sebagian siswa menunjukkan perhatian terhadap pembelajaran, masih terdapat siswa yang kurang aktif dan tidak fokus. Hal ini terjadi karena kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan guru, minimnya penggunaan media pembelajaran, serta tidak adanya kesempatan bagi siswa untuk bertanya. Akibatnya, siswa menjadi kurang tertarik, mengalami kesulitan dalam memahami materi, dan tidak mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan.

Permasalahan dalam pembelajaran Matematika di kelas III SD Negeri 18 Ladang Sintang disebabkan oleh beberapa faktor utama, yaitu kurangnya variasi metode pembelajaran, minimnya penggunaan media pembelajaran, serta tidak diberikannya kesempatan siswa untuk bertanya. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif, tidak fokus, kesulitan memahami materi,

dan tidak berkembang kemampuan berpikir kreatifnya. Dampaknya, hasil belajar siswa rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pengelolaan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilatih dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dinilai sangat cocok diterapkan di kelas III Sekolah Dasar. Hal ini disebabkan oleh karakteristik peserta didik pada jenjang tersebut yang sedang berada pada tahap perkembangan sosial aktif, di mana mereka senang bekerja sama, berinteraksi, dan belajar dalam kelompok. Model STAD mendorong peserta didik untuk belajar mandiri sekaligus membantu teman satu tim, sehingga dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab, empati, dan motivasi belajar. Selain itu, STAD memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir kritis, memecahkan masalah bersama, dan meningkatkan prestasi individu maupun kelompok. Materi yang diajarkan pada kelas III, seperti penjumlahan dan pengurangan, sangat sesuai untuk diterapkan dengan model STAD karena sifat materinya yang konkret dan dapat disajikan dengan pendekatan bermain atau media pembelajaran yang menarik, seperti media congklak. Penerapan model STAD juga sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pada kemandirian belajar, kolaborasi, serta penguatan profil pelajar Pancasila. Salah satunya model pembelajaran yang strategis adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Pada model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Cooperative Learning Student Teams Achievement Division*) adalah model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga lima siswa, masing-masing dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah agar siswa menguasai materi melalui penyelesaian tugas kelompok dengan bekerja sama satu sama lain, membantu mereka memahami materi, dan membantu teman mereka memahaminya. Model STAD lebih mengutamakan partisipasi peserta didik dalam pengembangan potensi kognitif dan efektif karena: 1) relatif mudah untuk dikelola, 2) mampu mendorong siswa untuk mengembangkan potensi individu mereka, terutama kreatifitas dan tanggung jawab untuk mengangkat citra kelompok mereka, 3) mengajarkan siswa untuk bekerja sama dan saling membantu dalam kelompok, dan 4) memberi siswa keyakinan diri sendiri dan orang lain bahwa tujuan yang ingin dicapai dapat dicapai.

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat digunakan untuk mendorong siswa berani mengemukakan pendapat mereka, menghargai pendapat teman-teman mereka, dan saling memberikan. Selain itu, model STAD juga memungkinkan siswa menghadapi latihan soal-soal atau pemecahan masalah selama proses belajar. Keunggulan dari model kooperatif tipe STAD adalah siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok, siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama, aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok. Selain

interaksi diantara siswa akan meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD memiliki dampak positif terhadap berpikir kreatif karena mendorong siswa untuk berdiskusi, berkolaborasi, dan mengeksplorasi berbagai cara penyelesaian masalah secara fleksibel. Siswa lebih aktif dalam menemukan solusi inovatif dan terbiasa berpikir kritis dalam menyelesaikan soal. Sehingga penulis mendapatkan bahwa keunggulan tambahan dari penggunaan media congklak dalam pembelajaran adalah membantu siswa memahami konsep penjumlahan dan pengurangan secara konkret dan menyenangkan, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan media congklak tidak hanya memperkuat pemahaman siswa tetapi juga menumbuhkan kreativitas, kepercayaan diri, serta keterampilan sosial yang penting dalam proses pembelajaran. Jadi, Melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD diharapkan siswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif dapat dioptimalkan melalui media permainan congklak. Permainan congklak adalah salah satu alat peraga yang dapat digunakan untuk pembelajaran matematika. Rohmatin (2020), menyatakan bahwa permainan tradisional congklak merupakan permainan yang menitik beratkan pada nilai-nilai kejujuran dan jiwa sosial. Selain itu mengacu pada teori humanistik yang memandang bahwa belajar tidak hanya mengembangkan kualitas kognitif saja, melainkan juga sebuah

proses dalam diri individu yang melibatkan keseluruhan bagian yang ada (afektif, kognitif, psikomotor), maka congklak dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk mengembangkan karakter anak. Permainan congklak digunakan dalam penelitian ini untuk mengenalkan konsep hitung bilangan (penjumlahan dan pengurangan) kepada siswa sekolah dasar. Hal ini dilakukan dengan menggabungkan pengalaman nyata dan imajinasi siswa saat bermain congklak. Sehingga melalui media permainan congklak siswa mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan maka peneliti terdorong untuk memecahkan masalah tersebut dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa khususnya pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan dan sebagai buktinya peneliti akan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui MPK TIPE STAD Berbantu Media Congklak Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SDN 18 Ladang Sintang Tahun Ajaran 2024/2025”.

## **B. Fokus Penelitian**

Penelitian ini hanya dibatasi pada masalah-masalah yang berkaitan dengan “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui MPK TIPE STAD Berbantu Media Congklak Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SDN 18 Ladang Sintang Tahun Ajaran 2024/2025”.

### **C. Pertanyaan Penelitian**

Rumusan masalah untuk penelitian “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui MPK TIPE STAD Berbantu Media Congklak Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SDN 18 Ladang Sintang Tahun Ajaran 2024/2025” dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan melalui MPK TIPE STAD dalam kemampuan berpikir kreatif pada pelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri 18 Ladang Sintang tahun ajaran 2024/2025 ?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SD Negeri 18 Ladang Sintang dengan melalui MPK TIPE STAD pelajaran matematika tahun ajaran 2024/2025 ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap MPK TIPE STAD dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif pelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri 18 Ladang Sintang tahun ajaran 2024/2025 ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah.

1. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan melalui MPK TIPE STAD dalam kemampuan berpikir kreatif pelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri 18 Ladang Sintang tahun ajaran 2024/2025.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SD Negeri 18 Ladang Sintang dengan melalui MPK TIPE STAD pelajaran matematika tahun ajaran 2024/2025.

3. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap MPK TIPE STAD dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif pelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri 18 Ladang Sintang tahun ajaran 2024/2025.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, dengan hasil penelitian juga dapat memberikan masukan terutama yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif dan sebagai bahan referensi bagi penelitian berikutnya yang berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantu media congklak materi penjumlahan dan pengurangan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini Anak didik sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui media. Sehingga anak dapat tertarik mempelajari pelajaran matematika sehingga perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat meningkat.

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan guru mendapatkan informasi, pengetahuan, pengalaman, dan masukan dalam kaitannya dengan kegiatan proses belajar mengajar pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantu media congklak.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dan informasi kepada pihak dan guru tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantu media congklak, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan alternatif dalam proses pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan media.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan sekaligus sebagai bahan referensi bagi penelitian yang sejenis khususnya pendidikan guru sekolah dasar (PGSD).

## F. Definisi Operasional

### 1. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan siswa untuk menggunakan strategi baru atau berbeda dalam menyelesaikan masalah penjumlahan dan pengurangan, menggunakan inovasi dan imajinasi dalam penerapan ide, dan menunjukkan keterampilan berpikir terbuka dan fleksibel dalam mencari solusi alternatif untuk masalah matematika. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, indikator berpikir kreatif yang sering digunakan sebagai berikut.

#### a. Kelancaran (*Fluency*)

Kelancaran berpikir ditunjukkan oleh kemampuan siswa dalam menghasilkan banyak ide atau jawaban dari suatu permasalahan matematika. Pada siklus I, sebagian besar siswa hanya mampu memberikan satu hingga dua jawaban sederhana. Setelah diterapkan model STAD berbantu media congklak pada siklus II, siswa mulai mampu memberikan lebih dari dua kemungkinan penyelesaian, baik secara verbal maupun melalui media konkret. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah terbiasa berpikir terbuka dalam kelompok.

#### b. Fleksibilitas (*Flexibility*)

Fleksibilitas berpikir tercermin dari kemampuan siswa menggunakan berbagai strategi atau pendekatan yang berbeda dalam menyelesaikan soal. Jika sebelumnya siswa hanya mengandalkan cara bersusun, pada siklus II siswa mulai mencoba strategi

menghitung mundur, melompati lubang congklak sebagai satuan bilangan, dan menggunakan benda konkret lainnya. Hal ini mengindikasikan bahwa media congklak memberikan dukungan visual dan pengalaman konkret untuk berpikir dari berbagai sudut pandang.

c. *Elaborasi (Elaboration)*

Elaborasi terlihat dari kemampuan siswa menjelaskan langkah-langkah penyelesaian secara rinci. Pada awalnya, siswa hanya menuliskan jawaban akhir tanpa menjelaskan prosesnya. Setelah diberikan pembelajaran STAD dengan diskusi kelompok, siswa mulai mampu menguraikan proses penyelesaian, baik secara lisan maupun tertulis. Mereka dapat menyebutkan langkah demi langkah, misalnya: "Saya ambil 2 lubang congklak di sini, lalu tambahkan 3 dari lubang teman saya".

d. *Orisinalitas (Originality)*

Orisinalitas atau kebaruan muncul dari ide-ide unik siswa dalam menjawab soal atau menyelesaikan masalah yang tidak biasa. Dalam siklus II, muncul beberapa jawaban yang tidak diduga sebelumnya, seperti menyusun pola congklak dengan warna tertentu untuk membedakan bilangan satuan dan puluhan, atau mengusulkan permainan "saling tantang" antarkelompok untuk menyelesaikan soal berbeda. Jawaban-jawaban tersebut menunjukkan adanya kreativitas

personal siswa yang dipengaruhi suasana belajar yang menyenangkan dan terbuka.

2. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Divisions*)

Metode pembelajaran kooperatif dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk membantu satu sama lain memahami materi pelajaran. Tipe STAD memungkinkan siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan kelompok dengan membagi tugas, berbagi informasi, dan memberi satu sama lain umpan balik. Dikumpulkan dan dibandingkan dengan pencapaian kelompok, pencapaian individu akan digunakan untuk menilai keberhasilan mereka dalam menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan. Siswa di setiap kelompok akan bekerja sama, berbicara, dan membantu satu sama lain memahami pelajaran. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) adalah.

- a. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa
- b. Menyajikan informasi
- c. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar
- d. Membimbing kelompok dalam bekerja dan belajar
- e. Evaluasi
- f. Memberikan penghargaan

3. Media Congklak

Permainan Congklak membantu siswa melihat konsep penjumlahan dan pengurangan dengan cara yang lebih interaktif dan praktis. Dengan menggunakan media permainan dapat mendorong siswa berpikir secara kreatif dalam memecahkan soal matematika. Permainan congklak sebagai alat bantu untuk membantu siswa bekerja sama dan berkomunikasi pada saat menyelesaikan tugas matematika.

#### 4. Materi Penjumlahan dan Pengurangan

Materi ini mengajarkan operasi dasar matematika, yaitu penjumlahan dan pengurangan angka sampai dua digit. Siswa harus melakukan perhitungan dengan menggunakan alat congklak untuk menghitung dan menunjukkan hasilnya.

#### 5. Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 18 Ladang Sintang

Siswa yang terlibat dalam kegiatan ini siswa kelas III Sekolah Dasar dapat menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD karena peserta didik pada tahap ini sudah mulai mampu bekerja sama dalam kelompok kecil. Model STAD mengajarkan siswa untuk belajar secara mandiri sekaligus saling membantu teman sekelompoknya, sehingga mampu meningkatkan kemampuan akademik, kerja sama, serta tanggung jawab individu dan kelompok. Selain itu, materi di kelas III, seperti penjumlahan dan pengurangan, bersifat konkret dan mudah dikembangkan melalui aktivitas kelompok yang interaktif, misalnya menggunakan media congklak. Dengan demikian, Model tipe STAD cocok

diterapkan untuk meningkatkan keterampilan sosial, berpikir kreatif, dan hasil belajar siswa kelas III.