

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kebutuhan manusia yang harus dipenuhi agar hidup mereka lebih baik di sepanjang hidupnya. Seperti yang diungkapkan pada ketentuan ayat 4 pasal empat dalam UU Nomor 20 Tahun 2003, hasil yang diharapkan dari proses pendidikan terdiri dari memberi contoh, Mendorong semangat dan merangsang daya kreasi siswa selama proses belajar mengajar. Proses pembelajaran memungkinkan manusia untuk mencapai ketiga tujuan tersebut agar dapat menjadi lebih baik dalam kehidupannya.

Proses pembelajaran di Indonesia sejak memasuki bulan Maret 2020 mengalami pergeseran proses akibat pandemi Covid-19 yang berlaku di seluruh belahan dunia. Kondisi ini memberikan dampak secara langsung terhadap proses pembelajaran di Indonesia. Pada tanggal 24 Maret 2020, pemberitahuan dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengenai implementasi Peraturan Nomor 4 terkait pelaksanaan kebijakan pendidikan selama masa darurat nasional sebagai akibat dari penyebaran virus Corona (Covid-19). Lembaga pendidikan harus segera mengambil tindakan sesuai dengan harapan penyebaran COVID-19 dan penyelenggaraan Pendidikan. Pembelajaran sebelumnya dilakukan secara tatap muka secara langsung digantikan kepada proses pembelajaran secara *online* atau dengan nama yang lebih dikenal dengan istilah Pembelajaran Dalam Jaringan (*Daring*).

Walaupun sempat diberlakukan kebijakan pertemuan tatap muka, namun Pertemuan Tatap Muka (PTM) dalam proses pembelajaran masih terbilang terbatas, mengingat masih merebaknya virus covid-19 yang selalu mengalami proses mutasi. Oleh karena itu, proses pembelajaran daring menjadi pilihan selanjutnya untuk menghindari penularan penyakit akibat virus tersebut. Proses pembelajaran secara daring menjadi alternatif lain yang dapat dilakukan selama pandemi. Pembelajaran ini menggunakan perangkat elektronik dan berbagai macam aplikasi dalam penyampaian materi maupun dalam melakukan penilaian. Proses pembelajaran online atau disebut juga poses pembelajaran dalam jaringan (*Daring*) bukan hanya sekedar penyampaian materi melalui media *online*, penugasan dan latihan soal juga dapat dikirimkan melalui media *online*. Bahkan dengan segala inovasinya, guru

juga dapat mengunggahnya melalui aplikasi jejaring sosial. Pembelajaran online dan tatap muka perlu dirancang, dijalankan, dan dievaluasi dengan metode serupa seperti proses pembelajaran di dalam ruang kelas..

Selama pembelajaran matematika, siswa harus memiliki kemampuan berpikir kreatif terutama dalam penyelesaian masalah. Sebelum masa pandemi Covid-19 melanda, fakta di lapangan menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di Indonesia dalam kategori rendah. Menurut Mullis, dkk., 2012 dalam Rina (2019:928), berdasarkan hasil *International Trends in Mathematical Sciences Research* (TIMSS), pencapaian kemampuan matematis siswa Indonesia pada tingkat tinggi hanya 2%, sementara pencapaian pada tingkat rendah 43%. Untuk memecahkan masalah, siswa harus memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis, tidak hanya sampai level tinggi, bahkan untuk kategori pemecahan masalah tingkat lanjut.

Siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir matematis yang sesuai untuk kehidupan sosial dan pekerjaan yang akan dihadapinya kelak melalui kegiatan belajar matematika, dengan demikian mereka dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan menumbuhkan rasa ingin tahunya tentang masalah-masalah matematis. Selain itu, diperlukan keterampilan berpikir yang berorientasi pada kreativitas dalam mengatasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang eksponensial serta persaingan global yang makin tajam. Hal ini memerlukan pendekatan pembelajaran yang cepat dan efisien dengan menerapkan metode-metode pembelajaran berbasis teknologi. Dengan berpikir kreatif, memungkinkan seseorang dapat menyelesaikan persoalan nyata dalam kehidupannya dengan beragam cara, dan memungkinkan munculnya banyak gagasan dan inovasi.

Meningkatkan keterampilan berpikir kreatif adalah sebuah keniscayaan. Guru dalam hal ini harus membudayakannya pada siswa mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tingkat atas. Keterampilan ini akan sulit dicapai jika proses pembelajaran masih dilakukan secara konvensional sehingga tidak memberikan ruang terhadap siswa untuk dapat melatih kreativitas berpikir matematis yang diinginkan. Di MTs Pembangunan UIN Jakarta pada obesrvasi awal yang telah

dilakukan (September 2022) Kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dalam konteks matematika terlihat kurang memadai, terutama dalam cara mereka menangani atau menuntaskan permasalahan matematika, Siswa hanya mengikuti dan terpaku pada apa yang sudah guru contohkan.

Dengan merancang langkah pembelajaran yang sesuai, diharapkan dapat meningkatkan potensi berpikir kreatif siswa melalui pemberian peluang lebih banyak bagi mereka untuk menjelajahi masalah dengan berbagai solusi. Berpikir kreatif diperlukan sebagai dasar dalam menanggapi masalah yang dihadapi guna mencari solusi yang tepat. Siswa perlu menyadari dengan cara merefleksikan sebuah masalah, bahwa masalah yang muncul tidak melulu dapat diselesaikan dengan cara yang sama seperti sebelumnya, dan pemecahan suatu masalah memerlukan kombinasi baru berupa sikap, ide dan pemikiran. Menurut Filsaime, dalam Luthfiah Nurlaela dkk (2019:59) berpikir kreatif merupakan sebuah bentuk proses berpikir yang menunjukkan karakteristik Kelancaran (*fluency*), keleluasaan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi atau rincian (*elaboration*).

Kreativitas menjadi variabel yang juga menentukan kinerja belajar siswa di sekolah. Kreativitas pada dasarnya dimiliki oleh setiap individu. Hal ini tidak diukur berdasarkan tingkat kecerdasan seseorang karena siapapun dapat memiliki tingkat kreativitas yang baik. Dalam kutipan dari (Daryanto, 2010), Getzels dan Jackson menyatakan bahwa tingkat kecerdasan yang tinggi pada siswa tidak selalu berdampak pada tingkat kreativitas yang tinggi, begitu juga sebaliknya, banyak siswa yang memiliki tingkat kreativitas tinggi tidak selalu memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi. Meskipun demikian, kita tidak boleh memisahkan siswa cerdas dari siswa kreatif. Karena keduanya adalah keterampilan yang perlu ditingkatkan dalam pembelajaran di sekolah.

Dalam dunia pendidikan, isu kreativitas siswa mulai mendapat perhatian lebih dari negara. Namun dalam praktiknya, metode pengajaran yang dilakukan guru cenderung tidak memberikan ruang untuk peningkatan kreativitas belajar siswa. Contoh yang sangat nyata adalah pada sistem penilaian. Guru lebih berfokus pada penekanan pilihan jawaban yang benar atau salah ketimbang memperhatikan proses yang telah dilakukan oleh siswa. Selain itu, selama pembelajaran kecenderungan

siswa adalah tidak aktif, karena siswa tidak tertarik dan tidak memiliki rasa ingin tahu. Siswa hanya menyetujui dan kemudian menerima apa yang disampaikan guru. Keterampilan berpikir kreatif siswa juga belum diarahkan pada kurikulum operasional di sekolah. Ini mengakibatkan kapasitas kognitif siswa saja yang melambung, sementara pengembangan kemampuan kreatif siswa berjalan sangat lambat.

Dalam pandangan Hendri Handoko (2017:85), matematika memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan seseorang agar dapat berpikir logis, sistematis, disiplin, kerjasama yang efektif dan kreatif dalam kehidupan modern yang penuh dengan kompetisi. Oleh karena itu, hal ini mendorong guru untuk menciptakan metode pengajaran matematika yang efisien dan efektif dengan memilih metode dan model pembelajaran yang sesuai. Matematika sebagai ibu dari ilmu pengetahuan memiliki keterkaitan dengan ilmu pengetahuan lain, sehingga memiliki peran penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan itu sendiri. Matematika juga memiliki peran dalam pembentukan penalaran serta bagaimana berpikir kritis logis bahkan sampai dengan pembentukan sikap. Maka dari itu, pelaksanaan pembelajaran matematika harus dilakukan secara efektif.

Di MTs Pembangunan UIN Syarif Hidayatullah pada kondisi pembelajaran saat pandemi mengharuskan pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung. Proses pembelajaran ini diharapkan dapat menjadikan siswa sebagai pembelajar mandiri dan memiliki *selfregulated learning* yang baik. Pembelajaran daring ini menggunakan dua sistem, yaitu sinkronus dan asinkronus. Selama pembelajaran daring sinkronus siswa perlu fokus pada layar untuk mendengarkan penjelasan guru atau terlibat dalam diskusi kelas. Sementara pada saat pembelajaran asinkronus, siswa perlu secara mandiri dan mengatur kecepatan belajarnya sendiri dalam memahami materi dan mengerjakan tugas. Namun setelah berakhirnya pandemi proses pembelajaran dalam jaringan dengan menggunakan aplikasi tetap berjalan mengingat adanya pembelajaran berbasis digital yang sedang dikembangkan di MTs Pembangunan UIN Jakarta maka proses pembelajaran saat ini dibantu oleh banyak aplikasi dan website salah satunya adalah *Google Classroom* yang merupakan aplikasi yang disediakan oleh *Google* untuk mendukung proses

pembelajaran. dengan menggunakan *Google Classroom* juga siswa yang terhambat atau berhalangan hadir pada hari pembelajaran berlangsung tetap dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan mengakses *Google Classroom* yang telah disediakan, Penggunaan aplikasi ini juga berkontribusi dalam mengurangi pemakaian kertas selama kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran daring atau tatap muka langsung, penting untuk mendukungnya dengan memilih metode pengajaran yang tepat guna membentuk siswa yang mampu berpikir matematis secara kreatif untuk dapat diterapkan dalam kehidupannya.

Pendekatan langkah kegiatan belajar mengajar yang bisa diterapkan adalah *Problem Based Learning* (PBL), di mana proses pembelajaran dilakukan melalui pemecahan masalah yang relevan dengan dunia nyata yang selain menuntut siswa untuk belajar sendiri, mendorong siswa untuk mengeksplorasi masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya sendiri. Siswa dapat diajak untuk berpikir kritis guna menyelesaikan masalah nyata yang dihadapi. Selain itu, PBL juga dapat memberi siswa pengetahuan dan pengalaman baru.

Ini sejalan dengan apa yang dinyatakan oleh Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang terjabarkan dalam (Yuyun Dwi Haryanti, 2017), konsep ini mencakup: 1. Pembelajaran yang memiliki makna bagi siswa karena mereka belajar untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam memecahkan masalah. 2. Integrasi bersama-sama pengetahuan dan keterampilan oleh siswa, yang kemudian diterapkan dalam konteks yang relevan. 3. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis, mengembangkan inisiatif kerja siswa, motivasi belajar internal, dan kemampuan membangun hubungan interpersonal saat bekerja dalam kelompok.

Model pembelajaran berbasis masalah memungkinkan siswa untuk belajar bagaimana memecahkan masalah akademik dan sehari-hari. Mereka juga diharapkan dapat menemukan solusi atas berbagai masalah yang mungkin mereka hadapi di lingkungan dan masyarakat. Model pembelajaran berbasis masalah diharapkan dapat membuat keterampilan siswa meningkat dalam menguasai bahan ajar dengan cara merangsang dan mengimplementasikannya dalam bentuk tugas, dan dengan pemecahannya. (E. Kosasih & Yadi Mulyadi, 2014:89). Penerapan metode

PBL (*Problem-Based Learning*) diharapkan mampu meningkatkan kreativitas dalam menyelesaikan masalah matematika.

Berdasarkan pemaparan, perumusan masalah dalam penelitian ini mengenai sejauh mana kemahiran berpikir kreatif matematika pada siswa dapat ditingkatkan dengan menerapkan metode *Problem Based Learning* dengan dukungan *Google Classroom* di MTs Pembangunan UIN Jakarta?

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu bagaimana kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan menerapkan *Problem Based Learning* berbantuan *Google Classroom* pada MTs Pembangunan UIN Jakarta?. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan deskripsi yang lebih rinci mengenai tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dan dampaknya terhadap pengaruhnya. Oleh sebab itu, peneliti berkeinginan untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Dengan Penerapan *Problem Based Learning* Berbantu *Google Classroom*”**.