

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses belajar dan mengajar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan seseorang dalam bidang akademik maupun non-akademik. Pendidikan salah satu proses humanisme yaitu memanusiakan manusia (Pristiwanti et al., 2022). Dengan demikian setiap anak di Indonesia memiliki hak yang sama untuk mendapatkan Pendidikan yang berkualitas. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Dasar 1945 Bab XII, Pasal 31, ayat (1) yang menyatakan tentang Tiap tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran.

Sejalan dengan kehidupan abad 21 ini perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat, maka kualitas pendidikan abad 21 perlu dikembangkan (Arnyana, 2019). Menurut Septikasar & Frasandy (2018) peserta didik mampu menguasai keterampilan abad 21 dengan mengembangkan keterampilan hard skill maupun soft skill dalam proses pembelajaran agar siap menghadapi perkembangan zaman. Keterampilan yang diperlukan setiap orang pada abad 21 yaitu kemampuan dalam menguasai 4C. Adapun keterampilan 4C yaitu *Communication, Collaboration, critical thinking, dan Creativity thinking* (Annisa et al., 2023). Keterampilan 4C penting untuk proses pendidikan, maka keterampilan 4C telah diatur dalam kurikulum pendidikan pada suatu program yang diunggulkan yaitu merdeka belajar yang berfokus pada kebebasan berfikir dan pemikiran kreatif (Rahayu et al., 2022).

Menurut Febrianingsih (2022) kemampuan berpikir kreatif atau *creative thinking* adalah kemampuan mengonstruksikan pola pikir yang terstruktur untuk menganalisis, memahami, dan mampu menemukan gagasan solusi baru untuk menghadapi suatu masalah. *Creative thinking* dapat digunakan sebagai dasar pembentukan pola pikir untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Kemampuan *creative thinking* sangat penting untuk perkembangan kognitif dan kreativitas peserta didik (Suratno, 2022).

Terdapat beberapa indikator pada *creative thinking*, menurut (Almeida et al., 2016) *creative thinking* memiliki empat indikator yaitu: fleksibilitas (*flexibility*), kelancaran (*fluency*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Keempat indikator *creative thinking* tersebut dapat dijadikan pengukur dalam keterampilan *creative thinking* seseorang.

Dalam pembelajaran peserta didik harus memiliki kemampuan *creative thinking* agar dapat menjawab dan memunculkan gagasan-gagasan untuk menyelesaikan suatu permasalahan sehingga kemampuan *creative thinking* pada peserta didik sangat penting dalam kemampuan menyelesaikan masalah serta dapat melatih peserta didik dalam mengembangkan ide dan gagasan (Loiulro et al., 2022). Dengan *creative thinking* dapat membuat peserta didik lebih terbuka dan reponsif dengan pendapat yang berbeda. Kemampuan *creative thinking* peserta didik dapat ditingkatkan melalui pembelajaran matematika yang memiliki karakter ilmu terstruktur dan sistematis (Apriani & Saputro, 2023).

Matematika mempelajari tentang operasi hitung dan penalaran yang melatih kemampuan *creative thinking*, kritis, logis, dan sistematis dalam menyelesaikan

permasalahan (Hasanah et al., 2017). Sehingga dalam matematika kemampuan *creative thinking* sangat diperlukan untuk menyelesaikan masalah-masalah menggunakan perspektif yang berbeda-beda.

Terdapat salah satu materi pada matematika yang dapat melatih kemampuan *creative thinking* peserta didik yaitu diagram batang (Wijayanti. 2018). Pada materi diagram batang dapat mengasah kemampuan *creative thinking* peserta didik melalui pengolahan data mentah menjadi suatu informasi. Materi diagram batang mulai diajarkan pada kelas VI guna mengasah kemampuan *creative thinking* peserta didik (Loiulro et al., 2022).

Pada anak usia 9-11 tahun memiliki karakteristik seperti memiliki rasa ingin tau yang besar, berksplorasi, dan lebih berpikir secara oprasional konkret (Kusuma & Setyawan. 2023). Pada fase ini peserta didik sudah mulai masuk pada kelas tinggi yaitu kelas 4-5. Dengan demikian penelitian ini dilakukan pada kelas VI di SDN 2 Gemaharjo kabupaten Trenggalek.

Bedasarkan hasil wawancara dan observasi pada tanggal 28 November 2023 di SDN 2 Gemaharjo sudah terakreditasi A dan pada tahun ajaran 2023-2024 sudah menerapkan kurikulum merdeka. Pada tahun ajaran 2021-2022 kurikum merdeka hanya diterapkan pada kelas I dan IV. Kemudian pada tahun ajaran 2022-2023 mulai diterapkan juga kurikulum Merdeka pada kelas II dan V di SDN 2 Gemaharjo.

Pada tanggal 30 November 2023 melakukan wawancara dengan guru kelas IV (Ibu Bibit Wahyuningtiyas, S.Pd), diketahui bahwa pada peserta didik kelas IV sudah muali ditanamkan keterampilan 4C salah satunya yaitu keterampilan *creative*

*thinking*. Dalam upaya melatih kemampuan *creative thinking* pada peserta didik kelas IV SDN 2 Gemaharjo guru menggunakan metode pembelajaran interaktif dan memanfaatkan media yang ada di sekolah dengan maksimal. Dengan diterapkan metode pembelajaran interaktif hapannya dapat meningkatkan kemampuan *creative thinking* peserta didik. Dan diketahui bawasannya belum ada penelitian lebih lanjut terkait kemampuan *creative thinking* peserta didik kelas IV SDN 2 Gemaharjo

Salah satu penelitian yang dilakukan Mulyadi (2024) yang berjudul “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Pada Materi Relasi Dan Fungsi” yang mana dilakukan pada peserta didik kelas VII-C SMP Negeri 2 Ujungjaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VII-C SMP Negeri 2 Ujungjaya pada materi relefansi dan fungsi. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif, dengan memberikan soal tes yang berisikan 5 soal uraian. Yang mana hasil kerja peserta didik akan dihitung menggunakan Rubrik Pedoman Penskoran Tes Kemampuan Berpikir Kreatif yang disusun berdasarkan indikator berpikir kreatif. Dalam penelitian tersebut didapatkan hasil, bahwasannya kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas VII-C SMP Negeri 2 Ujungjaya belum sepenuhnya bagus dan masih perlu ditingkatkan. Dengan adanya penelitian ini guru kelas dapat mengetahui kemampuan peserta didiknya dalam berpikir kreatif sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam menyusun strategi pembelajaran, mengembangkan keterampilan abad 21 peserta didik, dan penelitian ini dapat dijadikan landasan peneliti lain untuk mengetahui kondisi sebenarnya di lapangan.

Berdasarkan paparan diatas, dapat diketahui pentingnya mengetahui kemampuan *creative thinking* (berpikir kreatif) peserta didik guna meningkatkan

kemampuan *creative thinking* peserta didik. Diketahui pada kelas IV SDN 2 Gemaharjo belum pernah dilakukan penelitian tentang kemampuan *creative thinking* peserta didik. Dengan demikian peneliti mengangkat judul “Analisis *Creative thinking* Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Masalah Diagram Batang Kelas IV SDN 2 Gemaharjo Kabupaten Trenggalek”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka penelititi dapat merumusan “bagaimana kemampuan *creative thinking* peserta didik dalam penyelesaian masalah diagram batang kelas IV SDN 2 Gemaharjo Kabupaten Trenggalek?”

## **C. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan “menganalisis kemampuan *creative thinking* peserta didik dalam menyelesaikan masalah diagram batang kelas IV SDN 2 Gemaharjo Kabupaten Trenggalek.

## **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian, terdapat manfaat dilaksanakan penelitian ini seperti berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Dengan adanya penelitian ini memberikan pengetahuan dalam perkembangan keilmuan terutama dalam meningkatkan kemampuan *creative thinking* peserta didik.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dan bahan penelitian guru dalam meningkatkan kemampuan *creative thinking* peserta didik.

### b. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, sekolah dapat memahami pentingnya meningkatkan kemampuan *creative thinking* peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar pada abad-21

### c. Bagi Peneliti

Dapat memperluas pengetahuan terkait pentingnya kemampuan *creative thinking* peserta didik Sekolah Dasar serta dapat mengetahui kondisi real di lapangan mengenai kemampuan *creative thinking* peserta didik Sekolah Dasar

## E. Batasan Penelitian

Terdapat batasan-batasan penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Gemaharjo.
2. Penelitian dilaksanakan pada kelas IV dengan jumlah 14 peserta didik.
3. Penelitian ini mencakup analisis kemampuan *creative thinking* sesuai empat indikator yaitu kelancaran (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), elaborasi (*elaboration*), dan keaslian (*originality*) pada peserta didik dalam penyelesaian masalah diagram batang.

## F. Definisi Istilah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Untuk memperjelas permasalahan dalam penelitian ini, maka berikut adalah definisi istilah dalam penelitian ini:

### 1. *Creative thinking*

*Creative thinking* atau berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan ide baru yang orisinal dalam menyelesaikan suatu masalah (Choifah et al., 2022).

### 2. Diagram batang

Diagram batang representasi penyajian suatu data yang terdiri dari batang-batang. Diagram batang digunakan untuk menyampaikan informasi sebuah nilai, frekuensi, atau presentasi (Otok & Ratnaningsih, 2019)

### 3. Masalah

Menurut KBBI masalah yaitu sesuatu yang harus diselesaikan (dipecahkan) sedangkan menurut (Sugiyono, 2023) masalah merupakan suatu persoalan atau kendala yang harus dipecahkan dan diselesaikan dengan kata lain masalah yaitu kontradiksi antara realita dengan sesuatu yang diinginkan atau diharapkan dengan baik.

### 4. Penyelesaian masalah

Penyelesaian masalah menyatakan pemecahan masalah merupakan penerapan dari pengetahuan dan ketrampilan untuk mencapai tujuan dengan tepat (Lislina & Bistar, 2020).