

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran daring berbantu *Google Classroom*

Dalam pandangan Hilgard & Bower yang dikutip oleh Dr. Ahdar Djamaluddin & Dr. Wardana (2019:7), belajar diartikan sebagai upaya individu untuk mendapatkan perubahan perilaku baru melalui pengalaman berulang dalam situasi tertentu di mana individu berinteraksi dengan lingkungan, umumnya. Dalam uraian (Hasan Basri, 2013), belajar dijelaskan sebagai transformasi tingkah laku atau penampilan melalui serangkaian kegiatan. Dengan landasan pandangan ini, belajar dapat diinterpretasikan sebagai proses yang melibatkan manusia dari saat keberadaannya hingga kepergiannya.

Penggunaan istilah pembelajaran *online* secara luas dikenal di kalangan masyarakat dengan sebutan pembelajaran dalam jaringan (daring). Seringkali, istilah lain yang akrab digunakan adalah pembelajaran jarak jauh. (Albert Efendi Pohan, 2020) mengatakan pembelajaran daring adalah pembelajaran *online* di mana guru dan siswa tidak berinteraksi secara langsung. Isman (2016:586) menjabarkan bahwa pembelajaran online atau biasa dikenal dengan pembelajaran dalam jaringan merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam konteks proses pembelajaran yang dilakukan. Weni (2021:174) mengungkapkan bahwa pembelajaran daring adalah suatu metode pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas jaringan internet yang tersedia, dilaksanakan tanpa pertemuan tatap muka. Thorme, sebagaimana yang dikutip oleh Kuntarto (2017:102), pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang menggabungkan banyak media, kelas virtual, CD ROM, *streaming* video, pesan suara, email, telepon konferensi, teks animasi *online*, dan video *streaming online* diistilahkan sebagai proses belajar mengajar secara daring.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan pada berbagai sektor, terutama dalam dunia

pendidikan. Dalam konteks pendidikan, peran teknologi informasi dan komunikasi menjadi sangat krusial, memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Pembelajaran online, sebagai salah satu bentuk implementasi teknologi ini, memungkinkan pelaksanaan pembelajaran secara massal dengan jumlah peserta yang fleksibel. Bahkan, dengan pembelajaran online, akses terhadap materi belajar bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun, menghilangkan batasan spasial dan temporal dalam pemanfaatan sumber belajar.

Menurut Alessandro dalam (Fitriyani et al., 2020) mengatakan bahwa Pembelajaran daring diimplementasikan melalui jaringan internet dan konsep web 2.0, menunjukkan bahwa pemanfaatan pembelajaran daring melibatkan elemen teknologi sebagai alat bantu, dengan internet sebagai infrastruktur sistemnya. (Salmaa, 2021) menjelaskan di <https://penerbitdeepublish.com/pembelajaran-daring/> bahwa pembelajaran daring secara sederhana dapat diinterpretasikan sebagai suatu sistem pembelajaran yang tidak melibatkan pertemuan dengan berkomunikasi melalui internet tanpa pertemuan langsung.

Jadi, bisa ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dalam jaringan (*daring*) adalah metode belajar mengajar yang memanfaatkan fasilitas jaringan internet dengan sistem telekomunikasi interaktif, memungkinkan dilakukannya proses tersebut tanpa perlu pertemuan tatap muka, dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Menurut Ditjen GTK Kemdikbud (2016) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 109 Tahun 2013 pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 109 Tahun 2013, ciri-ciri dari pembelajaran dalam jaringan (*daring*) dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran jarak jauh merujuk pada proses pembelajaran yang dilaksanakan dari lokasi yang berjauhan dengan menggunakan berbagai media komunikasi.
- b. Pembelajaran yang dapat dijangkau oleh siswa secara fleksibel, tidak terbatas waktu maupun lokasi, dengan menggunakan paket informasi

berdasarkan teknologi komunikasi dan informasi, yang dilakukan secara daring.

- c. Sumber belajar melibatkan pembuatan materi ajar yang dikembangkan dan dikemas dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.
- d. Pembelajaran ini bersifat terbuka dan komprehensif, mengintegrasikan teknologi pendidikan lainnya, mendorong belajar secara mandiri dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi..

Selain itu, Mustofa et al. (2019:154) menyajikan ciri-ciri pembelajaran online sebagai berikut:

- a. Disampaikan dalam bentuk grafik, teks, dan berbagai elemen multimedia.
- b. Interaksi verbal dapat bersifat simultan dan non-simultan.
- c. Inklusi fitur seperti konferensi video, ruang obrolan, atau forum diskusi.
- d. Diterapkan untuk pembelajaran dalam lingkungan virtual, di mana waktu dan lokasi menjadi fleksibel.
- e. Pemanfaatan berbagai elemen pembelajaran berbasis CD-ROM untuk meningkatkan interaksi.
- f. Kemudahan dalam memperbarui bahan ajar.
- g. Mendorong interaksi yang lebih aktif antara guru dan murid.
- h. Memfasilitasi model komunikasi pembelajaran baik yang formal maupun informal.

Albert (2020) menyampaikan bahwa prinsip pembelajaran daring adalah terlaksananya pembelajaran yang memiliki makna, di mana proses pembelajaran tersebut berfokus pada interaksi dan aktivitas pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran daring, interaksi antara guru dan siswa menjadi pusat perhatian, bukan hanya sebatas memberikan tugas kepada siswa.

Desain sistem pembelajaran online perlu mengikuti tiga prinsip dasar:

- a. Desain sistem pembelajaran harus sederhana agar mudah dipahami.
- b. Sistem pembelajaran sebaiknya dipersonalisasi untuk menghindari ketergantungan antar pengguna.
- c. Sistem harus efisien dalam menemukan materi atau memberikan jawaban atas pertanyaan, yang merupakan hasil dari perancangan sistem yang telah dikembangkan.

Dalam proses pembelajarannya banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran diantaranya *Google Classroom* (GCR). *Google Classroom* merupakan layanan daring yang dibuat oleh *Google*, dirancang untuk mendukung kegiatan *e-learning*. Platform ini membantu guru dalam manajemen kelas dan memperbaiki komunikasi dengan siswa tanpa mengandalkan penggunaan kertas atau pertemuan langsung. *Google Classroom* tidak hanya dapat digunakan dalam pembelajaran daring, tetapi juga dapat diterapkan selama sesi pembelajaran tatap muka untuk mengurangi penggunaan kertas, sekaligus membiasakan siswa dengan pembelajaran berbasis digital. (E W. Afrianti, 2018) menjelaskan bahwa *Google Classroom* adalah suatu alat produktivitas yang membantu guru dalam mengelola kelas, meningkatkan komunikasi dengan siswa, serta menghemat waktu. Melalui *Google Classroom*, pengelolaan pembelajaran, termasuk distribusi dan penilaian tugas, dapat dilakukan tanpa memerlukan penggunaan kertas.

2. Kreativitas Siswa

a. Pengertian Kreativitas Siswa

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan inovasi dengan menggabungkan elemen-elemen yang ada dan mengubahnya menjadi sesuatu yang berbeda. Selain itu, kreativitas dapat mewujudkan ide-ide cemerlang kita. Menurut Utami Munandar (2019:12), kreativitas melibatkan pembentukan kombinasi inovatif

melalui interaksi individu dengan lingkungannya, menggunakan data, informasi, atau unsur-unsur yang telah ada atau dikenal sebelumnya. Ini mencakup segala pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh manusia sepanjang hidupnya, baik melalui pendidikan di sekolah, pengalaman keluarga, maupun interaksi dalam masyarakat sebagai hasil dari kemampuan untuk belajar.

Baron, seperti yang dikutip oleh Ngalimun dan rekan-rekannya (2015:44), mendefinisikan kreativitas sebagai potensi diri yang digunakan untuk menciptakan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya. Menurut (Ngalimun et al., 2017), kreativitas dapat dijelaskan sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide dan konfigurasi baru, yang dapat bersifat kreativitas imajinatif atau integratif. Ini mencakup pembentukan pola yang baru dengan menggabungkan pengalaman masa lalu yang relevan dengan konteks saat ini. Penting untuk dicatat bahwa hasil kreativitas tidak selalu dapat diamati dan dinilai secara langsung.

Melalui beberapa definisi yang telah disajikan, dapat dikatakan bahwa kreativitas siswa merujuk pada kemampuan mereka dalam menghasilkan ide atau gagasan baru, melibatkan kombinasi antara pembentukan sesuatu yang inovatif dan penggabungan pengalaman masa lalu yang relevan dengan konteks situasi saat ini.

b. Indikator Kreativitas Siswa

Kreativitas berkaitan dengan proses berpikir individu. Seseorang yang memiliki kreativitas akan menunjukkan kemampuan berpikir yang melibatkan cakupan yang luas. Menurut Munandar dalam Hendriana & Soemarno (2016:43), komponen berpikir kreatif adalah:

1. Kefasihan melibatkan kapasitas untuk menghasilkan sejumlah besar pemikiran dan pertanyaan.
2. Fleksibilitas adalah kemampuan untuk menciptakan banyak ide.

3. Orisinalitas mencakup kemampuan untuk berpikir dengan cara yang baru dan unik.

4. Elaborasi adalah keterampilan untuk menambahkan atau menguraikan rincian suatu objek, ide, atau situasi.

Keempat aspek tersebut dimanfaatkan sebagai penilaian kemampuan berpikir kreatif secara keseluruhan. Indikator karakteristik dari masing-masing komponen berpikir diuraikan dalam tabel ini:

Tabel 1: Komponen dan Indikator Berfikir Kreatif

No	Komponen Kreatif	Berfikir	Indikator
1.	<i>Fluency</i> /Kelancaran		<ol style="list-style-type: none">1. Menyuguhkan lebih dari satu ide untuk menangani suatu masalah.2. Memberikan lebih dari satu respon terhadap suatu pertanyaan.3. Menyajikan lebih dari satu metode atau rekomendasi untuk melakukan berbagai tugas.4. Bekerja dengan kecepatan dan produktivitas yang melebihi anak-anak lain.
2.	<i>Flexibilitas</i> /Keluwes		<ol style="list-style-type: none">1. Menghasilkan variasi ide pemecahan masalah dan jawaban atas pertanyaan.2. Mampu memandang masalah dari sudut pandang yang beragam.3. Mengemukakan ide atau konsep dengan pendekatan yang berbeda.
3.	<i>Originalitas</i> /Keaslian		<ol style="list-style-type: none">1. Memberikan solusi yang relatif inovatif atau jawaban yang tidak umum untuk menyelesaikan suatu masalah.2. Menciptakan kombinasi bagian atau elemen yang tidak biasa.
4.	<i>Elaboration</i> /Elaborasi		<ol style="list-style-type: none">1. Menyempurnakan atau melengkapi ide dari orang lain.2. Memberi tambahan, mengatur atau memberikan detail sebuah ide untuk meningkatkan kualitas ide.

c. Faktor-Faktor Kreativitas siswa

Berbagai elemen yang memengaruhi kreativitas meliputi jenis kelamin, status sosial keluarga, urutan kelahiran, serta lingkungan perkotaan atau pedesaan dan tingkat kecerdasan. Menurut Hurlock (2011:12), kecerdasan dalam menghadapi hambatan merupakan faktor utama yang memengaruhi kreativitas. Berbagai faktor yang dapat memengaruhi tingkat kreativitas menurut Rachmawati & Euis (2019:23) adalah:

1) Aspek internal individu.

Mengekspresikan kreativitas, menggali potensi diri dan memaksimalkannya adalah sebuah kecenderungan yang dimiliki oleh setiap orang. Dorongan ini menjadi motivasi utama dalam proses kreativitas, di mana individu membentuk koneksi baru dengan orang lain untuk mencapai kepenuhan diri mereka.

2) Aspek eksternal individu

Salah satu hal yang mempengaruhi kreativitas individu adalah faktor eksternal dari lingkungan. Dalam hal ini, kondisi budaya yang menawarkan keamanan dan kebebasan psikologis memberikan pengaruh terhadap kreativitas individu. Peran lingkungan melibatkan aspek masyarakat dan budaya secara keseluruhan. Kebudayaan dapat menjadi pendorong kreativitas ketika memberikan peluang yang merata bagi potensi kreatif individu untuk berkembang. "Adanya budaya yang mendukung kreativitas, yaitu budaya yang merangsang dan memajukan kreativitas dalam masyarakat," melibatkan elemen-elemen seperti ketersediaan institusi budaya, seperti alat dan bahan serta media; terbuka untuk menerima budaya bagi seluruh lapisan masyarakat tanpa membedakan kelas sosial; orientasi pada masa depan bukan hanya pada kondisi saat ini; memberikan kebebasan kepada semua individu tanpa diskriminasi, terutama terkait dengan gender; memberikan kebebasan setelah mengalami tekanan dan

tindakan berat; menerima rangsangan budaya yang beragam; menerima perbedaan pendapat; interaksi interpersonal yang berjalan dengan baik; serta pemberian *reward*.

3. *Problem Based Learning* (PBL)

a. Pengertian *Problem Based Learning* (PBL)

Pembelajaran Berbasis Masalah (*PBL*) adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan situasi masalah dari kehidupan nyata untuk dijadikan dasar dalam belajar, di mana siswa aktif terlibat dalam penyelidikan terhadap masalah tersebut dengan memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman mereka sendiri. Siswa juga diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi. Melalui pembelajaran ini ditujukan agar siswa memperoleh pengetahuan baru dan pengalaman untuk terlibat aktif dalam memecahkan masalah.

Menurut Kamdi (2007:77), *Problem Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang mengaitkan masalah-masalah nyata yang sering ditemui siswa di kehidupan sehari-harinya sebagai bahan pembelajaran. Masalah yang dipilih harus memenuhi dua karakteristik kunci, yaitu pertama, masalah tersebut harus bersifat autentik dan terkait dengan konteks sosial siswa, dan kedua, masalah tersebut harus memiliki keterkaitan dengan materi subjek dalam kurikulum. Di sisi lain, Nurhadi et al (2004:65) menjelaskan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah dapat diartikan sebagai proses interaksi antara rangsangan dan tanggapan, di mana terjadi pertukaran pembelajaran dua arah antara siswa dengan lingkungannya. Masukan berupa dukungan dan masalah yang berasal dari lingkungan akan merangsang sistem saraf otak untuk menginterpretasinya secara efektif. Hal ini memungkinkan siswa untuk melakukan pemeriksaan, evaluasi, analisis, dan menemukan solusi terbaik dalam menghadapi tantangan yang dihadapi.

Arends, sebagaimana dikutip oleh Abbas (2016:13), menyatakan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada penggunaan masalah autentik untuk memungkinkan siswa mengembangkan pengetahuannya sendiri. Dengan pendekatan ini, tujuan utamanya adalah mengembangkan keterampilan tingkat tinggi, inkuiri, memberdayakan siswa, dan menguatkan rasa percaya diri siswa.

Selain itu, penting bagi siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif agar dapat menemukan solusi dari masalah yang dihadapi secara efektif, sehingga dapat membuka wawasan dan menambah belajar siswa.

b. Indikator *Problem Based Learning* (PBL)

Trianto (2019:93) menyebutkan bahwa ciri-ciri dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) meliputi: (1) inisiasi pertanyaan atau masalah, (2) pemberian fokus pada hubungan antar disiplin, (3) penyelidikan yang bersifat autentik, (4) penciptaan produk atau karya serta presentasinya, dan (5) kerja sama.

c. Tujuan *Problem Based Learning* (PBL)

Berdasarkan Siatava Rizema Putra (2018:74), secara keseluruhan, tujuan dari pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Membantu peserta didik dalam pengembangan kemampuan berpikir, keterampilan pemecahan masalah, dan kecerdasan intelektual. 2) Memberikan pengalaman nyata atau simulasi agar peserta didik dapat memahami berbagai peran orang dewasa.

d. Karakteristik *Problem Based Learning* (PBL)

Karakteristik pembelajaran berbasis masalah (PBL), sebagaimana dikembangkan dalam teori oleh Barrow dan Min Liu yang diulas oleh (Aris Shoimin, 2017), mencakup beberapa aspek. 1) PBL menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana proses pembelajaran lebih difokuskan pada peran aktif siswa daripada peran guru. Oleh

karena itu, PBL sejalan dengan teori konstruktivis yang mendorong siswa untuk memperoleh pengetahuan sendiri. 2) Masalah yang dipersembahkan kepada siswa dalam PBL adalah masalah nyata, memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami dan menerapkannya dalam konteks kehidupan profesional. 3) Siswa diberdayakan untuk memperoleh informasi baru melalui pembelajaran mandiri. Dengan kata lain, dalam proses pemecahan masalah, siswa mungkin tidak sepenuhnya memahami seluruh pengetahuan yang diperlukan, dan mereka ditantang untuk mencari informasi dari berbagai sumber, seperti buku dan bahan referensi lainnya. 4) PBM dilakukan dalam kelompok kecil sehingga terjadi fokus pembelajaran dalam kelompok kecil, interaksi ilmiah dan pertukaran ide untuk membangun pengetahuan kolaboratif. Kelompok yang terbentuk perlu memiliki pembagian tugas yang terdefinisi dengan jelas serta tujuan yang terarah. 5) Fasilitator peran guru. Dalam konteks ini, ketika menerapkan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM), guru berperan sebagai fasilitator. Meskipun demikian, guru tetap memiliki tanggung jawab untuk terus memonitor perkembangan kegiatan siswa dan memberikan bimbingan agar mereka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

4. Langkah-langkah *Problem Based Learning* (PBL)

Dalam implementasi *Problem Based Learning* (PBL), terdapat serangkaian langkah-langkah yang dimulai dengan guru menjelaskan tujuan pembelajaran, membimbing peserta didik dalam menentukan topik pembahasan, mendorong mereka untuk mengumpulkan informasi relevan dengan masalah, membantu dalam penyusunan laporan, hingga melibatkan dalam proses evaluasi. Langkah-langkah tersebut secara rinci diuraikan sebagai berikut:

- 1) Tahap 1 (Orientasi Peserta Didik pada Masalah):
Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, memberikan informasi logistik yang diperlukan, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah yang dihadapi.
- 2) Tahap 2 (Mengorganisasi Peserta Didik untuk Belajar):
Guru membantu peserta didik dalam merumuskan dan mengorganisir tugas serta topik yang terkait dengan masalah yang sedang dihadapi.
- 3) Tahap 3 (Membimbing Penyelidikan Individu maupun Kelompok):
Guru mendorong peserta didik untuk mencari informasi yang relevan dengan masalah, melaksanakan eksperimen, dan mengumpulkan penjelasan serta solusi untuk masalah yang ada.
- 4) Tahap 4 (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya):
Guru membantu peserta didik dalam perencanaan dan persiapan karya yang sesuai, seperti penyusunan laporan. Selain itu, guru juga membimbing mereka dalam berbagi tugas dengan teman sekelompok.
- 5) Tahap 5 (Analisis dan Evaluasi Proses Pemecahan Masalah)
Pada langkah ini, guru memberikan bimbingan kepada siswa dalam merenung atau mengevaluasi metode yang digunakan dalam mengatasi masalah.

B. Penelitian Terdahulu

Sebelum memaparkan penelitian dalam rangkaian skripsi ini, penulis pertama-tama melakukan survei terhadap hasil-hasil penelitian yang membahas tema tentang hubungan antara kecerdasan dan kinerja guru. Langkah ini dilaksanakan dengan membaca dan memahami skripsi atau penelitian terdahulu yang telah ada, khususnya yang terkait dengan kreativitas siswa. Beberapa penelitian yang relevan antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan Karyono & Aprian Subhananto (2015) penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat Efek keberhasilan penerapan model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam matematika.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Masril et al., (2020) menyimpulkan bahwa implementasi kreativitas siswa melalui penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) telah berjalan tanpa kendala, sesuai dengan tujuan penerapan PBL.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ari Septian & Riki Rizkiandi (2017) menunjukkan bahwa penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa jika dibandingkan dengan pengajaran menggunakan model pembelajaran konvensional.
4. Rahmzatullaili et al. (2017) menyimpulkan bahwa penerapan kemampuan untuk berpikir secara kreatif memiliki dampak positif pada kemampuan menyelesaikan masalah.
5. Novianti et al. (2020) meneliti kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah pada topik sistem persamaan linear dua variabel memiliki kriteria terbilang cukup kreatif karena dari 31 siswa 16 diantaranya sudah memiliki kemampuan kreatif dengan indikator tertinggi pada kelancaran dan keluwesan.

Dilihat dari beberapa penelitian yang terdahulu terdapat keterbaharuan dari penelitian yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan *Google Classroom* dalam proses pembelajaran pada model Pembelajaran berbasis masalah (PBL). Penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran ini selain meminimalisir penggunaan kertas, juga memfasilitasi pembelajaran digital bagi siswa baik yang hadir secara langsung maupun tidak dapat hadir di kelas sehingga tetap dapat mengikuti proses pembelajaran PBL tanpa tertinggal materi sebelumnya.

C. Kerangka Berpikir

Setiap bagian dari otak manusia memiliki peran yang berbeda dalam proses berpikir. Otak kiri berperan dalam pemikiran yang bersifat rasional, logis, kritis, analitis, dan memberikan penilaian. Sementara itu, otak kanan bertanggung jawab untuk pemikiran yang bersifat acak, abstrak, konseptual,

kreatif, imajinatif, dan intuitif. Meskipun terdapat perbedaan cara kerja otak pada sisi bagian kanan dan otak pada sisi bagian kiri, diantara kedua sisi otak ini saling terhubung dan bekerja sama dalam menjalankan fungsinya. Beberapa teori menyatakan bahwa seseorang cenderung lebih banyak menggunakan salah satu bagian otaknya, namun penting untuk dicatat bahwa otak kanan dan kiri bekerja secara bersinergi. Oleh karena itulah salah satu tugas guru untuk dapat membuat para siswa berfikir dengan seimbang antara pola pikir otak kanan dan otak kiri dengan membimbing siswa agar mampu berpikir secara efektif dalam keseimbangan salah satunya dengan meningkatkan kemampuan berfikir kreatif pada pembelajaran matematika. Berpikir kritis mutlak diperlukan dalam berbagai konteks, termasuk belajar matematika. Berpikir kritis dan kreatif sangat penting dalam matematika. Berfikir kreatif memiliki kemampuan untuk secara efektif mengatasi pembelajaran yang melibatkan pemecahan masalah. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan Ioana M̄arcuț (2005:6) yang menegaskan bahwa pemahaman terhadap berfikir kritis dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah matematis memiliki peranan penting dalam pengembangan kemampuan siswa.

Namun pada kenyataannya dilapangan banyak didapati guru pada saat proses pembelajaran menggunakan model konvensional, terlebih lagi dengan proses pembelajaran yang mengharuskan dilakukan secara daring, hal ini cenderung mengakibatkan siswa fasif sehingga kemampuan berfikir siswa tidak mengalami perkembangan karena dalam prosesnya siswa cenderung fasif, guru tidak mengarahkan siswa untuk mengatasi masalah sehari-hari, merangsang ide-ide kreatif, atau meningkatkan kreativitas siswa dalam menghadapi situasi pemecahan masalah. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pendekatan yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Barrows, sebagaimana dikutip oleh Erik De Graaff & Anette Kolmos (2003), mendefinisikan PBL sebagai suatu metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, dilakukan dalam kelompok kecil

dengan peran guru sebagai fasilitator, dan disusun dalam bentuk pemecahan masalah..

Hal ini mendorong peneliti untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan menerapkan *Problem Based Learning* di kelas VIII MTs Pembangunan UIN Jakarta. Selanjutnya, peneliti memberikan tes yang dirancang untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif matematis siswa sebelum dan setelah melalui proses penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Harapannya, terjadi peningkatan yang signifikan dalam potensi berpikir kreatif matematis siswa setelah menerapkan model pembelajaran tersebut.

Bagan 1. Kerangka Berpikir

