

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran tidak hanya tentang menyampaikan materi tetapi suatu usaha yang dilakukan oleh seorang guru untuk menciptakan suasana belajar bagi siswanya (Isna,2018). Saat ini faktanya disekitar kita beberapa bidang masih sangat terdampak dengan adanya virus covid-19, tidak terkecuali yaitu dalam dunia pendidikan. Pendidikan sudah mulai normal kembali, pembelajaran jarak jauh yang sebelumnya dilakukan sudah hampir tidak digunakan lagi dalam beberapa satuan pendidikan, namun beberapa pekan terakhir adanya kenaikan jumlah kasus akibat dari jenis baru dari wabah covid-19 ini menjadikan pembelajaran jarak jauh diterapkan (Adi, 2022).

Beriringan dengan naiknya jumlah kasus covid-19 bebrapa daerah diindonesia kemendikbudristek terbitkan surat edaran pemberlakuan kembali PTM terbatas 50 persen hanya diberlakukan untuk wilayah PPKM level 2 (SE Mendikbudristek Nomor 2 Tahun 2022). Saat ini pendidikan di Indonesia menerapkan beberapa model pembelajaran dengan menggunakan akses jaringan internet atau biasa dikenal dengan pembelajaran daring untuk melakukan pembelajaran. Berbagai macam platform yang digunakan untuk mengakses jalannya pembelajaran jarak jauh, diantaranya yaitu whatsapp, google classroom, telegram, zoom meeting dan platform lainnya. Pembelajaran daring ini timbul berbagai macam problematika yang ada. Hal ini disampaikan oleh gugus tugas Covid 19 dan Kementerian pendidikan dan budaya (Kemendikbud) (Fadilla, 2021)

Keadaan ini membuat bebrapa satuan pendidikan menerapkan model pembelajaran dengan basis *blended learning*. *Blended learning* adalah pembelajaran yang terdiri dari gabungan pembelajaran tatap muka dan pembelajran jarak jauh (Kurniawati,2019). Handy menyebutkan pendapat Nurhikmah bahwa *Blended learning* adalah model pembelajaran

untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan sebagai tempat siswa untuk memaksimalkan kegunaan informasi dan teknologi dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Blended learning* juga sering disebut sebagai pembelajaran *hibrida*. Istilah tersebut mempunyai pengertian campuran, percampuran, atau gabungan dari belajar (Ferdiansyah, 2021).

Blended learning mempengaruhi seluruh proses pembelajaran. Diantaranya yaitu didalam proses pembelajaran. Berdasarkan keadaan saat ini siswa semakin kesulitan dalam memahami pembelajaran, terutama pada pembelajaran matematika. Hal ini dikarenakan adanya berbagai faktor tertentu, yaitu asumsi siswa yang mana menganggap pembelajaran matematika yang sulit dan adanya berbagai rumus yang mereka harus fahami (Lestari, 2020). Menurut Darwanto (2019) dilihat dari proses berfikir matematika. Matematika merupakan sarana dalam memecahkan masalah yang universal namun faktanya matematika dipandang sebagai ilmu abstrak yang sulit diterapkan dalam keseharian.

Pembelajaran dalam matematika memerlukan kemampuan berpikir kreatif, kemampuan berpikir kreatif dilingkup matematika berguna untuk melatih pemikiran kreatif siswa dengan tujuan meningkatkan minat siswa dan memberikan keleluasaan siswa dalam menentukan pilihan, menemukan pertanyaan dan memecahkan masalah (Nanda,2019). Fokus pembelajaran matematika salah satunya yaitu pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa (Hasanah,2021). Berpikir kreatif dalam semua bidang adalah ketrampilan dalam hidup yang butuh dikembangkan untuk menghadapi era teknologi dan informasi dan persaingan semakin ketat, seseorang yang mempunyai kesempatan berpikir kreatif akan tumbuh dan berkembang dengan baik sehingga mampu menghadapi berbagai bentuk tantangan. Sebaliknya seseorang yang tidak mempunyai kesempatan berpikir kreatif akan menjadi frustrasi dan tidak puas saat menghadapi tantangan(Muhamad Arfan Andiyana dkk, 2018).

Shella Malisa menyebutkan beberapa pendapat dalam penelitiannya yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan

kemampuan berpikir kreatif siswa. Model pembelajaran CPS merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan serta pengaturan solusi secara kreatif (Malisa, 2018). Dalam pembelajaran dengan model *creative problem solving* siswa dituntut untuk terlibat aktif dan berpikir secara kreatif untuk menyelesaikan permasalahan (Farida, 2019). Penelitian Ari Setian, Elsa Komala dan Kurniawan Aji Komara (2019) secara umum membuktikan Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam pembelajaran menggunakan model *creative problem solving* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pembelajaran biasa.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SMP Negeri 4 Bojonegoro, penulis melihat beberapa masalah yang diperoleh dari guru mata pelajaran matematika antara lain beberapa siswa dari sekolah tersebut masih cenderung memiliki kemampuan berfikir kreatif yang rendah dikarenakan berkurangnya alokasi waktu di masa pandemi dan adanya pembelajaran jarak jauh atau daring. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya siswa yang masih kesulitan dalam mengerjakan tugas yang melibatkan kemampuan berpikir kreatif.

Dilihat dari permasalahan tersebut maka perlu dilakukan upaya untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “ Efektifitas Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Dalam Pembelajaran *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa SMP”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana efektifitas model pembelajaran *creative problem solving* dengan pembelajaran *blended learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui evektifitas model pembelajaran *creative problem solving* dengan pembelajaran *blended learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matemaatis siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Adanya penelitian ini maka peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat membantu dunia pendidikan khususnya sebagai sumber ilmiah mengenai penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dengan pembelajaran *blended learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Siswa dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif melalui penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dengan pembelajaran *blended learning*.
- 2) Melalui penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dengan pembelajaran *blended learning*, siswa dapat menambah pemahaman dan wawasan materi Statistika.

b. Bagi guru

Dapat digunakan sebagai sarana dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif Matematika melalui model pembelajaran *creative problem solving* dengan pembelajaran *blended learning*.

c. Bagi pembaca

Bagi seorang pembaca, penelitian ini dapat bermanfaat agar pembaca memiliki deskripsi yang jelas terkait kemampuan berfikir kreatif melalui penerapan model pembelajaran *creative problem solving* dengan pembelajaran *blended learning*.

d. Bagi peneliti

Bagi peneliti tentunya penelitian ini bermanfaat karena selain untuk menambah wawasan maka penelitian ini juga mampu mengubah

pola pikir peneliti sehingga peneliti akan mencari berbagai metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis pada siswa.

1.5 Batasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada penerapan model pembelajaran *blended learning* yaitu materi statistika dan *platfrom* yang digunakan dalam pembelajaran online yaitu *google classroom*. Sedangkan untuk pembelajaran offline menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* Pembelajaran dilakukan di kelas VIII-E SMP Negeri 4 Bojonegoro dengan jumlah siswa 30 anak.

1.6 Penegasan Istilah

1. Efektivitas

Efektivitas dalam pengertiannya yang termuat dalam kamus besar bahasa indonesia berasal dari kata efektif yang berarti: ada efeknya(ada akibatnya, ada pengaruh, ada kesannya); manjur atau mujarab; dapat membawa hasil, berhasil guna (usaha,tindakan). Efektivitas pada penelitian ini merupakan penerapan model pembelajaran yang di terapkan untuk tercapainya tujuan dalam pembelajaran matematika pada kemampuan berfikir kreatif pada siswa.

Efektivitas dalam penelitian ini jika;

- a. Nilai post test siswa yang menerima model pembelajaran *creative problem solving* dalam pembelajaran *blended learning* meningkat.
- b. Lebih dari 85% siswa yang menerima model pembelajaran *creative problem solving* dalam pembelajran *blended learning* tuntas KKM yaitu 71.

2. *Blended Learning*

Blended learning merupakan sebuah pembelajaran dengan model yang mencampurkan antara pembelajaran tatap muka atau luring dan pembelajaran daring (online) (Rochmad, & Ulinnuha, 2020). *Blended learning* pada penelitian ini adalah menggabungkan pembelajaran

creative problem solving sebagai pembelajaran tatap muka, sedangkan pembelajaran online menggunakan bantuan *Google Classroom*.



UNUGIRI