

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki kekuatan (pengaruh) yang dinamis dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki secara optimal, yaitu pengembangan potensi individu yang setinggi tingginya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual, sesuai dengan tahap perkembangan.

Di Indonesia, mutu pendidikan masih rendah. Banyak data yang mendukung opini, salah satunya adalah data UNESCO menunjukkan, peringkat matematika Indonesia berada dideretan 34 dan 38 negara, sejauh ini, Indonesia masih belum mampu lepas dari deretan penghuni papan bawah (<http://suaramerdeka.com>). Berdasarkan hasil analisis PISA 2009 (Tim pusat Pengembangan profesi Pendidik, 2014:7), ditemukan bahwa dari 6 level kemampuan yang dirumuskan didalam studi PISA, hampir semua peserta didik Indonesia hanya mampu menguasai pelajaran sampai level 3 saja, sementara negara lain yang terlibat didalam studi ini banyak yang mencapai level 4, 5 dan level 6. Dengan keyakinan bahwa semua manusia diciptakan sama, interpretasi yang dapat disimpulkan dari hasil studi ini, hanya satu, yaitu yang kita ajarkan berbeda dengan tuntutan zaman.

Dalam menghadapi kompleksitas permasalahan pendidikan matematika, pertama kali yang harus dilaksanakan adalah menumbuhkan minat siswa terhadap

matematika, sebab tanpa adanya minat, siswa akan sulit untuk mau belajar, dan kemudian sulit untuk menguasai matematika secara sempurna,

Matematika yang diajarkan di sekolah lazim dikenal dengan matematika sekolah. Peranan matematika sekolah adalah untuk mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dalam kehidupannya melalui pola berpikir matematika. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia, sebagaimana pendapat (Markaban, 2008) yang menyatakan bahwa:

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari tingkat sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah dan kompetitif serta untuk menguasai dan menciptakan teknologi dimasa depan.

Sedangkan menurut Sriyanto (2007:28): “ Untuk dapat mempelajari matematika dengan baik kita harus aktif terlibat dalam proses pembelajaran matematika”. Dalam pembelajaran matematika tidak semua materi dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Artinya, siswa mengalami kesulitan dalam mempelajarinya, ini mengakibatkan hasil belajar siswa rendah terhadap materi tersebut.

Matematika sebagai ilmu pengetahuan dasar sangat dibutuhkan untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetisi. Namun kenyataannya matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sukar oleh siswa. Salah penyebab kesukaran matematika adalah

karakteristik matematika yang abstrak, konseptual, dan prinsipnya berjenjang dan prosedur pengerjaannya yang banyak memanipulasi bentuk-bentuk.

Ada banyak faktor yang menjadi penyebab rendah dan atau kurangnya kemampuan siswa dalam mempelajari matematika, diantaranya adalah ketidaktepatan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan tradisional yang menempatkan siswa sebagai pendengar. Kenyataan menunjukkan bahwa selama ini kebanyakan guru menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional dan banyak didominasi oleh guru.

Berdasarkan ungkapan di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu dasar yang sangat penting dikuasai bagi setiap orang, karena dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis dan kreatif serta sebagai ilmu yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada pelaksanaan pembelajaran matematika sering sekali guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi agar siswa memperoleh konsep secara benar. Oleh karena itu, perlu dipikirkan cara penyajian matematika yang membuat siswa terlibat aktif dan merasa senang dalam belajar matematika.

Umumnya guru tidak melakukan persiapan yang matang sebelum mengajar. Pada hal sebelum melaksanakan pembelajaran, guru hendaknya mempersiapkan bahan yang akan diajarkan pada siswa pada saat pembelajaran.

Seperti yang diungkapkan suparno (2002):

Sebelum guru mengajar (tahap persiapan) seorang guru diharapkan mempersiapkan bahan yang mau diajarkan, Mempersiapkan alat-alat/praktikum yang akan digunakan, Mempersiapkan pertanyaan dan arahan untuk memancing siswa aktif belajar, mempelajari keadaan siswa, mengerti kelemahan dan kelebihan siswa, serta mempelajari pengetahuan awal siswa.

Ini berarti pembelajaran sangat penting bagi seorang guru, seperti yang dikatakan Simanungkalit (2015:6) bahwa perangkat pembelajaran sangat penting bagi seorang guru dikarenakan:

(1) Perangkat pembelajaran member panduan mengenai apa yang harus dilakukan seorang guru didalam kelas. Memberi panduan dalam mengembangkan teknik mengajar, (2) perangkat pembelajaran sebagai tolak ukur , yaitu seorang guru yang professional harus mengevaluasi perangkat pembelajarannya. Hal ini penting untuk meningkatkan profesionalisme guru, (3) perangkat pembelajaran sebagai peningkatan profesionalisme , yaitu profesionalisme seorang guru dapat ditingkatkan dengan perangkat pembelajaran artinya perangkat pembelajaran tidak hanya sebagai kelengkapan administrasi saja, tetapi sebagai media peningkatan profesionalisme, seorang guru harus mengembangkan dan menggunakan perangkat pembelajarannya supaya kegiatan proses belajar mengajar dapat berhasil.

Maka jelas bahwa perangkat pembelajaran ini sangat penting. Baiknya sebelum guru melaksanakan pembelajaran dikelas, guru mempersiapkan dan merancang perangkat pembelajaran dengan sebaik mungkin demi terlaksana pembelajaran yang efektif saat proses belajar mengajar berlangsung.

Hal ini berarti perangkat pembelajaran yang dikembangkan bukan hanya berguna untuk meningkatkan kemampuan siswa namun berguna bagi guru yang belum merancang perangkat pembelajaran dengan baik. Sering ditemukan perangkat pembelajaran hanya sebatas “asal buat” untuk kelengkapan administrasi belaka.

Kenyataan dilapangan dari hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 060827 yaitu : (1) pembelajaran matematika kurang melibatkan keaktifan siswa atau dengan kata lain siswa menjadi pendengar, (2) pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat pada guru, (3) guru menganggap perangkat pembelajaran sebagai sumber informasi sekunder bagi siswa. Berdasarkan hasil

pengamatan yang telah dilakukan pada SD NEGERI 060827 Medan Amplas, perangkat pembelajaran yang sangat penting adalah buku pelajaran. Pusat perbukuan (dalam muslich,2010:50) menyimpulkan bahwa “ buku teks adalah buku yang dijadikan pegangan siswa pada jenjang tertentu sebagai media pembelajaran (intruksional), berkaitan dengan bidang studi tertentu”. Sedangkan menurut Akbar (2013:33) bahwa “ buku ajar merupakan buku teks yang digunakan sebagai rujukan standar mata pelajaran tertentu. Pengembangan buku ajar yang baik harus memenuhi kriteria valid, prkatis dan efektif”.

Maka dapat disimpulkan bahwa buku pelajaran yang digunakan saat pembelajaran merupakan pedoman baagi guru maupun siswa dan pengembangan buku ajar ini harus dirancang dengan baik sesuai kriteria.

Dari hasil pengamatan di SD NEGERI 060827 Medan Amplas bahwa hanya buku pegangan guru saja tidak dibarengi dengan buku siswa. Dimana selama proses belajar mengajar berlangsung, siswa hanya berpedoman pada catatan yang di berikan guru saat menerangkan didepan kelas saja. Kemudian contoh soal yang diberikan oleh guru tidak menunjukkan langkah-langkah yang dapat mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Sehingga perlu dikembangkan buku ajar yang baik sesuai dengan kriteria yang telah dipaparkan diatas.

Kemudian perangkat pembelajaran lain yang mendukung proses pembelajaran yaitu Lembar Aktivitas Siswa (LAS) yang membantu siswa memahami materi yang diberikan.Menurut Suparman(dalam Fannie & Rohati, 2014:98), bahwa “ LAS merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang tepat

bagi siswa karena LAS membantu siswa untuk menambah informasi tentang konsep yang di pelajari melalui kegiatan secara sistematis.

Namun dari hasil wawancara dengan salah satu guru SD NEGERI 060827 Medan Amplas yaitu Bapak Very S.Pd mengatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran tidak dipergunakan LAS sebagai perangkat pembelajaran. Guru hanya menggunakan latihan yang ada di buku pegangan siswa saja.

Melihat permasalahan yang timbul dalam pembelajaran matematika seperti yang telah diuraikan di atas, perangkat pembelajaran yang dihasilkan para guru masih jauh dari tuntutan. Banyak guru yang mengesampingkan kalau mengajar itu memerlukan rangkaian sistem mulai dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri 060827 Medan Amplas, menunjukkan bahwa selama pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Salah satu model yang belum pernah diterapkan guru dalam pembelajaran adalah *Discovery Learning*.

Salah satu pembelajaran yang diharapkan mampu melibatkan keaktifan siswa adalah pembelajaran berbasis *discovery learning*. *Discovery* berbeda dengan ekspositori, dimana ekspositori bahan pelajaran disampaikan dalam bentuk jadi dan siswa dituntut untuk menguasai bahan tersebut. Dalam hal ini guru sebagai penyampai informasi. Sedangkan pada model penemuan, bahan pelajaran dicari dan ditemukan sendiri oleh siswa melalui berbagai aktivitas. Dalam hal ini tugas guru hanya sebagai fasilitator, dan pembimbing siswa.

Dalam *Discovery Learning* terdapat proses mental dimana siswa mengasimilasi suatu konsep atau suatu prinsip. Proses mental tersebut misalnya

mengamati, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya (Murniati, Candiasa, Kirna 2014; 248). Selain itu, pada *discovery learning*, materi yang akan disampaikan tidak dalam bentuk final akan tetapi peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui, dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam bentuk akhir (Kemdikbud, 2013:39).

Discovery learning adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk akhirnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Sebagaimana pendapat Bruner, bahwa: “*discovery learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it him self*” (Lefancois dan Emetembum, dalam Tim Pusat Pengembangan Profesi Pendidik, 2014:50). Yang menjadikan dasar ide Bruner ialah pendapat dari piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar dikelas. Bruner memakai model yang disebut *discovery learning*, dimana murid mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir. *Discovery learning* adalah memahami konsep, arti dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005:43). *Discovery* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan inferi. Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu

sendiri adalah the mental process of assimilating concepts and principles into the mind (Robert B. Sund dalam Hamalik, 2001:219).

Sebagai pembelajaran *discovery learning* mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri (Inquiry) dan problem solving. Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah ini, apada *discovery learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaannya dengan *discovery* ialah bahwa pada *discovery* masalah yang di hadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru. Sedangkan pada inkuiri masalahnya bukan rekayasa, sehingga siswa harus mengerahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan didalam masalah itu melalui proses penelitian, sedangkan *problem solving* lebih memberi tekanan pada kemampuan menyelesaikan masalah. Akan tetapi prinsip belajar yang nampak jelas dalam *discovery learning* adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final akan tetapi siswa sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian membentuk apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir.

Dengan mengaplikasi *discovery learning* secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan diri individu yang bersangkutan. Penggunaan *discovery learning*, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang teacher oriented ke student oriented. Merubah modus ekspositori siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *discovery* siswa menemukan informasi sendiri.

Pembelajaran *discovery learning* ini ada dua macam, yaitu pembelajaran dengan penemuan bebas (*freediscovery learning*) dan pembelajaran dengan penemuan terbimbing (*guided discovery learning*). Dalam pelaksanaannya pembelajaran dengan penemuan terbimbing lebih banyak diterapkan dari pada pembelajaran penemuan bebas, karena pembelajaran dengan penemuan terbimbing terdapat petunjuk guru, sehingga siswa dapat bekerja lebih terarah dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Bimbingan/ petunjuk guru ini bukannya untuk mengekang kreativitas siswa, tetapi sekedar arahan prosedur kerja yang perlu dilakukan.

Sebagaimana uraian di atas, selain cara penyajian/ penyampaian materi pelajaran yang dilakukan, alat penilaian juga memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Guru sebagai tenaga profesional harus mampu menguasai keduanya. Namun pada kenyataannya, sebagian guru kurang memperdulikan atau tidak melakukan penilaian secara baik. Penilaian seperti ini tidak menilai partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, sikap dan keterampilan yang dilakukan siswa pada saat belajar berlangsung juga tidak menjadi aspek yang perlu dinilai. Guru pada umumnya merasa cukup mengukur hasil belajar siswa berdasarkan tes yang diberikan baik secara tertulis maupun lisan. Guru hanya melihat apakah siswa sudah dapat melaksanakan kegiatan yang diharapkan atau tidak. Guru tidak merasa perlu mengetahui penyebab ketidakmampuan siswa untuk melaksanakan kegiatan yang diharapkan.

Penilaian seharusnya digunakan untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya tentang kemajuan belajar peserta didik atau untuk mendorong peningkatan belajar para peserta didik. Dorongan peningkatan belajar dapat muncul dari peserta didik sendiri setelah mengetahui hasil penilaian itu, atau dapat juga diusahakan oleh guru yang telah memanfaatkan hasil penilaian itu untuk dapat mengambil keputusan tentang pembelajaran peserta didiknya. Teknik mengumpulkan informasi tersebut pada prinsipnya adalah cara penilaian kemajuan belajar peserta didik terhadap pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar. Penilaian suatu kompetensi dasar dilakukan berdasarkan indikator-indikator pencapaian hasil belajar, baik berupa domain kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Dalam penilaian kelas, guru tidak hanya membutuhkan tes tertulis, namun bentuk penilaian yang lebih komprehensif untuk mendapatkan informasi tentang kemampuan siswanya. Demikian pula, gambaran tentang kemajuan belajar siswa di sepanjang proses pembelajaran, oleh karena itu penilaian tidak hanya dilakukan pada akhir periode (semester), tetapi dilakukan bersama secara terintegrasi (tidak terpisahkan) dari kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara (11 Januari 2017) dengan salah seorang guru di SD Negeri 060827 Medan Amplas sebagian besar siswa kelas v tidak menyukai pelajaran matematika karena siswa merasa pelajaran matematika sulit khususnya pada materi penjumlahan pecahan biasa. Padahal, dalam kurikulum 2004 tujuan pembelajaran matematika adalah:

(1) Melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, 2) mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, penemuan, 3) mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, 4) mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika kita mendapatkan/ memunculkan suatu ide baru. Menurut Siswono (2005:5), "meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika. Kemampuan berpikir kreatif itu meliputi kemampuan:

- a. memahami informasi masalah, yaitu menunjukkan apa yang diketahui dan apa yang ditanya.
- b. menyelesaikan masalah dengan bermacam-macam jawaban (kefasihan)
- c. menyelesaikan masalah dengan suatu cara kemudian dengan cara lain dan siswa memberikan penjelasan tentang berbagai metode penyelesaian itu (fleksibilitas).
- d. memeriksa jawaban dengan berbagai metode penyelesaian dan kemudian membuat metode baru yang berbeda (kebaruan).

Siswa dikatakan memahami masalah bila menunjukkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan, siswa memiliki kefasihan dalam menyelesaikan masalah bila dapat menyelesaikan masalah dengan jawaban bermacam-macam yang benar secara logika. Siswa memiliki fleksibilitas dalam menyelesaikan masalah bila dapat menyelesaikan soal dengan dua cara atau lebih yang berbeda dan benar. Siswa memiliki kebaruan dalam menyelesaikan masalah bila dapat membuat jawaban yang berbeda dari jawaban sebelumnya atau yang umumnya diketahui siswa.

Selanjutnya, Munandar (sumarno,2013:481) merinci ciri-ciri keempat komponen berpikir kreatif sebagai proses sebagai berikut, ciri-ciri fluency meliputi: (1) mencetuskan banyak ide,banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak pertanyaan dengan lancar, (2) memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal. (3) selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

Menurut munandar jelas menunjukkan indikasi berpikir kreatif dalam definisinya bahwa” kreativitas (berpikir kreatif) adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekannya pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keberagaman jawaban”. Pengertian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif seseorang makin tinggi, jika ia mampu menunjukkan banyak kemungkinan jawaban pada suatu masalah. Semua jawaban itu harus sesuai dengan masalah dan tepat. Selain itu jawaban harus bervariasi. Misalkan anak diminta memikirkan penggunaan yang tidak lazim dari benda sehari-hari. Sebagai contoh “ seorang anak ditanya apa kegunaan sapu ijuk?”. Jika jawaban anak menyebut: untuk memukul ayam, main kuda-kudaan, untuk membuat rambut boneka, untuk menyumbat lubang , atau membuat hiasan. Jawaban itu menunjukkan variasi atau keberagaman. Jika ia menyebut untuk membersihkan lantai, menyapu halaman,membersihkan langit-langit, atau mengambil sampah, maka jawaban tersebut tidak menunjukkan variasi meskipun banyak, karena semua menyangkut sapu ijuk untuk membersihkan sesuatu. Sebaliknya, ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif seseorang masih

rendah, karena ia belum mampu menunjukkan banyak kemungkinan jawaban pada suatu masalah.

Selain mengembangkan perangkat pembelajaran di sekolah, dalam sistem pendidikan sering ditemukan hal yang selalu ingin ditingkatkan yaitu validitas dan efektivitas perangkat pembelajaran, hal ini mendapat perhatian khusus, karena siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif yang baik, nantinya akan lebih mudah dalam menerima pelajaran. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa dalam pembelajaran baik yang dimuat dalam kurikulum, strategi pembelajaran maupun perangkat pembelajaran lainnya agar supaya setiap kegiatan pembelajaran dapat lebih bermakna dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan demikian dunia pendidikan akan memberikan kontribusi yang besar terhadap pengembangan SDM yang memiliki kemampuan berpikir kreatif yang handal untuk menjalani masa depan yang penuh tantangan.

Kenyataan dilapangan dari hasil observasi dengan mengajukan soal yang mengukur kemampuan berpikir kreatif kepada siswa SD Negeri 060827 medan amplas , kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah, siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif matematika.

Dari penjelasan diatas permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran matematika adalah pembelajaran belum diarahkan untuk membangun pengetahuan dalam diri siswa sehingga proses berpikir siswa cenderung tidak aktif, siswa cenderung menghindari matematika dan siswa tidak tertarik untuk menjawab soal-soal matematika.

Dari kasus-kasus dan temuan dilapangan, rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa disebabkan oleh beberapa faktor antara lain : pertama, rencana pembelajaran yang dimiliki guru tidak sesuai dengan kriteria pengembangan perangkat pembelajaran yang baik. Rencana pembelajaran yang hanya sebagai pelengkap administrasi, guru tidak mengembangkan rencana pembelajarannya sendiri, pembelajaran terkesan situasional dan tidak terarah. Hal ini menyebabkan siswa pasif dan kurang termotivasi dalam pembelajaran. Kedua, siswa tidak memiliki lembar aktivitas atau disebut LAS sehingga proses pengembangan kemampuan berpikir kreatif tidak berkembang dengan baik. Ketiga masalah-masalah yang disajikan dalam pada buku pendukung pembelajaran yang digunakan belum mampu mengukur kemampuan berpikir kreatif matematika siswa. Dari beberapa faktor diatas, perangkat pembelajaran menjadi faktor dominan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa.

Ada banyak faktor yang menjadi penyebab rendah dan kurangnya kemampuan siswa dalam mempelajari matematika, diantaranya pembelajaran yang digunakan oleh guru dikelas masih berpusat pada guru, dan guru kurang memaksimalkan kelengkapan mengajar seperti perangkat pembelajaran yang digunakan, perangkat yang diketahui oleh guru hanya terbatas pada rencana pelaksanaan pembelajaran dan silabus saja.

Perangkat pembelajaran hanya dijadikan sebagai pelengkap adminidtrasi di sekolah. Padahal, sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen pasal 20 disebutkan bahwa “ dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berkewajiban merencanakan

pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran”. Kemudian dipertegas dengan peraturan pemerintah (PP) nomor 19 tahun 2005 yang berkaitan dengan standar proses mengisyaratkan bahwa” guru diharapkan dapat mengembangkan perencanaan pembelajaran”. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP(perangkat) secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat , minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Saat ini sangat sulit bagi guru mencari perangkat pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang digunakan. Perangkat pembelajaran yang disediakan umumnya mengacu pada pembelajaran konvensional yang langsung menyuguhkan materi berupa konsep dan rumus secara langsung tanpa ada kegiatan penemuan konsep ilmiah. Oleh karena itu, salah satu solusi yang mungkin adalah dengan mengembangkan sendiri perangkat pembelajaran dan peneliannya sesuai dengan pembelajaran yang digunakan.

Untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang dipilih, guru harus mengetahui karakteristik pembelajaran tersebut serta kegiatan yang akan dilaksanakan siswanya sesuai dengan sintaks model pembelajaran tersebut. Kesulitan-kesulitan yang harus ditempuh inilah yang membuat guru belum mampu mengembangkan perangkat pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran inovatif.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkan suatu perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi siswa. Tujuan dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran adalah untuk meningkatkan dan menghasilkan suatu produk baru. Perangkat pembelajaran tersebut perlu dikaitkan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan pemikiran-pemikiran yang telah diuraikan diatas maka peneliti merasa perlu untuk meneliti tentang *pengembangan perangkat pembelajaran berbasis discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas V SD Negeri 060827 Medan Amplas.*

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas ,maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran di SD Negeri 060827 Medan Amplas cenderung berfokus kepada guru saja sehingga siswa menjadi pasif.
2. Kurangnya respon siswa dalam pembelajaran matematika sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa rendah.
3. Dalam proses pembelajaran matematika, guru SD Negeri 060827 Medan Amplas belum menerapkan pembelajaran yang berbasis discovery learning hanya berorientasi pada pembelajaran yang lebih banyak didominasi oleh guru.

4. Perangkat pembelajaran yang digunakan guru masih belum lengkap sehingga guru hanya menggunakan perangkat pembelajaran yang hanya tersedia disekolah tersebut.
5. Guru tidak mengimplementasikan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku, sehingga pembelajaran belum efektif.
6. Belum adanya perangkat pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SD Negeri 060827 Medan Amplas.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada diatas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah yang bertujuan agar peneliti ini lebih fokus. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika dibatasi pada Buku Ajar, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Aktivitas Siswa (LAS).
2. Perangkat pembelajaran yang digunakan guru SD Negeri 060827 Medan Amplas masih belum lengkap.
3. Belum adanya perangkat pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka masalah penelitian yang akan diselidiki dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tingkat validitas perangkat pembelajaran berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa?
2. Bagaimanakah kepraktisan perangkat pembelajaran berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa?
3. Bagaimana keefektifan perangkat pembelajaran berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan utama untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas V SD Negeri 060827 Medan Amplas.

Sedangkan secara khusus, penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui validitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.
2. Untuk mengetahui kepraktisan perangkat pembelajaran berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.
3. Untuk mengetahui keefektifan dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *discovery learning*.

1.6 Manfaat penelitian

Manfaat penelitian terdiri dari dua yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

Adapun kedua manfaat itu adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan gambaran yang jelas tentang pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *Discovery Learning*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dengan mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis *discovery learning* diharapkan dapat memperoleh pengalaman nyata dalam belajar yang difokuskan pada kemampuan berpikir kreatif.
- b. Bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan profesi guru serta mengubah pola dan sikap guru dalam mengajar yang semula berperan sebagai pemberi informasi menjadi sebagai fasilitator dan mediator yang dinamis dengan menerapkan pembelajaran *discovery learning* sehingga kegiatan belajar mengajar yang dirancang dan dilaksanakan menjadi lebih efektif, efisien, kreatif dan inovatif
- c. Bagi sekolah peneliti, memberi gambaran atau informasi tentang peningkatan kemampuan berpikir kreatif selama pembelajaran berlangsung dan variasi jawaban siswa dalam menyelesaikan masalah pada masing-masing pembelajaran.