

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi memberikan dampak pada beberapa aspek kehidupan, terutama dalam bidang pendidikan. Dimana penggunaan teknologi sangat banyak diterapkan dalam proses pembelajaran, karena teknologi memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas proses dan bahan ajar. Dalam Kurikulum 2013 ditetapkan bahwa pendidik dan peserta didik dituntut harus mampu belajar menggunakan alat bantu teknologi. Perkembangan teknologi harus memfasilitasi pembelajaran yang menarik dan kreatif dengan tetap menguasai standar tujuan pembelajaran nasional yang salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan kualitas pembelajaran dan media yang relevan pada era revolusi industri 4.0.

Berdasarkan hasil studi PISA tampak bahwa untuk masalah matematika yang menuntut kemampuan berpikir kreatif, siswa Indonesia masih di bawah rata-rata internasional. Hal ini diperkuat oleh hasil tes PISA tahun 2018 yang diumumkan oleh *The Organisation of Economic Co-operation and Development* (OECD), prestasi peserta didik di Indonesia dalam bidang matematika berada di peringkat 7 dari bawah (73) dengan skor rata-rata 379 dari skor rata-rata 489. Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil PISA peserta didik Indonesia adalah tidak terlatihnya peserta didik dalam menyelesaikan soal PISA (Prihastuti,2021).

Rusman (Faturrohman & Afriansyah, 2020), mengemukakan bahwa :

“Berpikir kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah”.

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan suatu ide atau gagasan baru dari hasil kemampuan nalar dan pengalaman pengetahuan sebelumnya untuk menyelesaikan berbagai hal sebagai bentuk kreativitas. Kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan kemampuan yang penting untuk

dimiliki oleh seseorang, akan tetapi nyatanya hasil belajar matematika siswa di sekolah belum menunjukkan hasil yang memuaskan, khususnya dalam aspek berpikir kreatif matematis (Pangestu & Yuniarta, 2019). Ketika siswa telah mampu mengkreaitivitaskan beberapa ide matematis, maka siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif sangat penting karena peserta didik yang kreatif akan mampu menghasilkan ide-ide baru yang unik dan berbeda dengan ide yang sudah ada atau yang dimiliki oleh orang lain, serta mampu memberikan suatu pemikiran atau gagasan yang baru atas permasalahan-permasalahan yang dihadapi, baik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Pentingnya kemampuan berpikir kreatif ini tidak relevan dengan kenyataan yang ada. Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dikemukakan oleh Nabilla (2020) bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih rendah disebabkan beberapa faktor yaitu, media pembelajaran yang digunakan kurang diminati oleh siswa yang cenderung malas membaca buku yang kurang ringkas dalam penyampaian materi.

Salah satu penyebab dari rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Selama ini guru menggunakan cara pembelajaran di kelas secara biasa. Menurut Syarifah (2017) fakta dilapangan menunjukkan fenomena yang cukup memprihatinkan, yaitu: (1) bahan ajar yang digunakan kurang menarik dan (2) pendekatan yang digunakan belum sesuai dengan proses pembelajaran sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika baik konsep maupun perhitungan atau pengerjaannya.

Hal ini sejalan dengan observasi awal dalam bentuk wawancara yang dilakukan pada tanggal 14 Maret 2022 kepada salah seorang guru matematika SMP Negeri 4 Medan yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah. Hal ini terlihat ketika siswa menjawab tugas harian, bahkan setiap ulangan. Siswa hanya mampu menyelesaikan soal-soal matematika jika soal tersebut mirip dengan contoh soal yang diberikan. Jika soal yang diberikan telah dikembangkan,

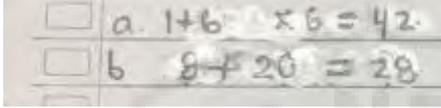
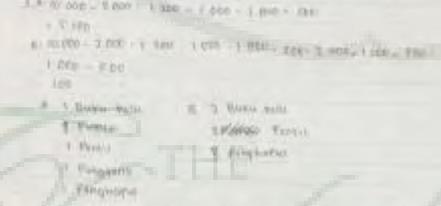
siswa akan langsung kebingungan menyelesaikannya dan jika ada tugas yang diberikan hampir seluruh siswa memiliki jawaban yang sama bahkan letak kesalahannya pun sama. Selain itu, beberapa siswa terlihat tidak tertarik untuk mencoba mengerjakan soal, karena menganggap soal itu sulit, malas membaca soal jika menyangkut soal cerita dan hanya mengandalkan jawaban dari teman lain atau menunggu penjelasan dari guru tanpa berusaha untuk menemukan sendiri solusi dari permasalahan yang dihadapi. Serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menstimulus kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika dapat juga dilihat dari jawaban siswa dalam menyelesaikan soal. Soal ini diberikan kepada 32 siswa SMP Negeri 4 Medan. Berikut soal yang diberikan untuk melihat kemampuan berpikir kreatif siswa dimana soal yang diberikan mewakili aspek-aspek kemampuan berpikir kreatif yaitu, kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), kebaruan (*originality*), dan kemampuan memperinci (*elaboration*), yaitu :

1. Isilah titik-titik pada setiap soal dibawah ini!
 - a. ... + ... = 42
 - b. 8 + = ...
2. Anda diberikan pilihan angka 1,2,3,4,5,6,7,8,9,12,15,25 dengan operasi +, -, ×, ÷, pangkat dua, akar pangkat dua, pangkat tiga, akar pangkat tiga. Pilih dan gunakan angka dan operasi tersebut untuk memperoleh bilangan 150!
3. Pada hari minggu Fatrah pergi berbelanja alat tulis di Toko Makmur Jaya. Harga sebuah buku tulis adalah Rp2.000,00. Harga sebuah pulpen adalah Rp1.200,00. Harga sebuah pensil adalah Rp1.000,00. Harga sebuah penggaris adalah Rp1.800,00. Harga sebuah penghapus adalah Rp500,00. Berapa banyak barang yang dapat di beli oleh Fatrah jika ia mempunyai uang Rp10.000,00?

Dari tiga soal yang diberikan kepada 32 siswa berikut adalah beberapa kesalahan siswa dalam menyelesaikan tes awal.

Tabel 1.1 Hasil Pengerjaan Siswa dalam Menyelesaikan Soal

No	Hasil Kerja	Analisis Kesalahan
1		<p>Siswa masih kurang mampu dalam menerjemahkan permasalahan yang diberikan dengan benar sehingga penyelesaian yang dilakukan pada siswa juga salah.</p>
2		<p>Siswa menyajikan jawaban hanya satu cara dengan menggunakan langkah-langkah baru tetapi penyelesaian yang diberikan salah.</p> <p>Siswa masih kurang mampu menyelesaikan soal dengan proses perhitungan dan hasil yang disajikan masih salah, terlihat bahwa siswa masih salah dalam penggunaan operasi perkalian. Siswa tidak memperhatikan proses penyelesaian jawaban.</p>
3		<p>Siswa belum mampu dalam memperinci suatu permasalahan, siswa tidak menguraikan langkah-langkah pemecahan masalah secara detail hingga diperoleh solusi yang tepat serta hasil yang diperoleh siswa masih salah</p>

Rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 4 Medan yang diperoleh dari 32 siswa pada tes awal adalah 21,72% termasuk kategori kurang kreatif. Dari 32 siswa tidak ada siswa yang mendapat nilai diantara 81-100 yang dikategorikan sangat kreatif, tidak ada mendapat siswa yang mendapat nilai diantara 61-80 yang dikategorikan kreatif, 4 siswa (12,5%) mendapat nilai diantara

41-60 yang dikategorikan cukup kreatif, 4 siswa (12,5%) mendapat nilai diantara 21-40 yang dikategorikan kurang kreatif, dan sebanyak 24 siswa (75%) mendapat nilai diantara 0-20 yang dikategorikan tidak kreatif. Hal ini menggambarkan bahwa siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 4 Medan masih memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis yang rendah.

Hal ini terjadi dikarenakan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa yang tidak maksimal serta pendekatan pembelajaran yang digunakan kurang cocok atau pendekatan pembelajaran sebelumnya tidak dapat membuat siswa termotivasi sehingga siswa kurang mampu berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah yang diberikan guru yang berhubungan dengan materi tersebut. Oleh karena itu perlu adanya suatu pendekatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan penguasaan materi sistem persamaan linear dua variabel.

Penyebab lain rendahnya kreativitas siswa tersebut adalah ketidakmampuan siswa merubah soal yang berbentuk masalah kontekstual ke dalam model matematika, mengaitkan konsep yang dipelajari dalam menyelesaikan soal. Sebagian besar siswa cenderung menghafal tanpa makna. Hal ini dapat dilihat dari kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami dan merencanakan jawaban yang beragam, belum mampu menyelesaikan permasalahan dengan langkah-langkah yang berbeda dari guru, serta belum mampu menyelesaikan permasalahan dengan benar dan rinci. Hal ini berakibat pada jauhnya kesenjangan nilai dari siswa berkemampuan tinggi dan berkemampuan rendah pada pelajaran matematika.

Siswa yang tidak dapat memahami soal tidak akan dapat melakukan apapun untuk menyelesaikannya sehingga dia tidak akan mendapat nilai apapun. Sedangkan siswa yang mampu memahami soal akan mempunyai kesempatan memikirkan rencana pemecahannya. Apalagi jika ditinjau dari menemukan alternatif jawaban lain untuk satu masalah, hampir tidak ditemukan siswa yang mencoba mencari cara lain untuk menyelesaikan masalah yang telah dipecahkannya. Hampir semua siswa merasa cukup jika sudah mampu menyelesaikan soal.

Dalam menyelesaikan soal-soal, proses jawaban siswa cenderung sama dengan apa yang diperolehnya dari penyelesaian contoh soal yang diberikan oleh guru. Siswa seperti meniru cara atau proses yang telah dilakukan pada saat

pembelajaran yang diberikan guru. Dari jawaban siswa terlihat bahwa proses penyelesaian masalah yang dibuat siswa sangat terbatas, monoton dan kurang bervariasi, hal ini disebabkan pembelajaran yang sepenuhnya berada pada kontrol guru. Siswa hanya sebatas mendengarkan, mencatat apa yang disampaikan oleh guru dan mengerjakan soal latihan, yang memungkinkan proses berpikir siswa kurang berkembang, sehingga siswa dalam menyelesaikan permasalahan mencontoh apa dan bagaimana yang dilakukan guru yang mengakibatkan tidak terbentuknya keragaman jawaban yang bervariasi dari siswa.

Belajar merupakan hasil sentral dalam mempelajari tingkah laku. Tingkah laku dikontrol oleh stimulus dan respon yang diberikan siswa. Oleh karena itu, respon siswa merupakan salah satu faktor penting yang ikut menentukan keberhasilan belajar matematika. Kurangnya respon siswa terhadap pelajaran matematika akan menghambat proses pembelajaran.

Mengajar matematika memang tidaklah mudah, karena fakta menunjukkan bahwa para siswa mengalami kesulitan belajar dalam mempelajari matematika. Pada saat siswa mengalami kesulitan memahami materi pelajaran dan tidak mampu menyelesaikan soal-soal, maka siswa menjadi korban dan dianggap sebagai sumber kesulitan belajar. Padahal mungkin saja kesulitan ini bersumber dari luar diri siswa, misalnya proses pembelajaran yang terkait dengan kurikulum, cara penyajian materi pelajaran, dan pendekatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi yang kurang tepat dapat mengakibatkan kelas menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan siswa. Suara guru yang kurang keras, guru yang kurang tegas, metode pembelajaran yang kurang tepat, atau posisi guru kebanyakan duduk saat mengajar dapat membawa suasana yang tidak menarik perhatian, membuat siswa menjadi takut dan tidak senang yang mengakibatkan menurunnya respon siswa.

Hal tersebut dapat mengakibatkan kemampuan berpikir kritis dan sikap siswa terhadap matematika sangat memprihatinkan. Ada yang merasa takut, ada yang merasa bosan bahkan ada yang alergi pada matematika. Akibatnya siswa tidak mampu mandiri dan tidak tahu apa yang harus dilakukannya sehingga prestasi siswa dalam pelajaran matematika selalu tidak memuaskan.

Permasalahan lainnya diperoleh dari hasil wawancara peneliti terhadap guru matematika di SMP Negeri 4 Medan, bahwa proses pembelajaran matematika hanya dilakukan dengan pembelajaran langsung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Hanya kedua metode itulah yang digunakan guru dalam mengajak siswa berpartisipasi aktif saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Namun dalam pelaksanaannya siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan melakukan tugas jika guru memberikan latihan soal kepada siswa dan yang menjawab pertanyaan guru hanya siswa yang mau mendengarkan dan memang tahu jawaban pertanyaannya. Selama proses pembelajaran berlangsung, yang aktif adalah guru, sedangkan siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran seperti ini tidak memberikan kesempatan yang luas bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan dalam pemecahan masalah, penalaran, representasi, koneksi dan komunikasi matematis, sehingga hal ini akan mengakibatkan rendahnya kreativitas siswa.

Untuk mengatasi masalah-masalah diatas, maka diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang tepat untuk melatih siswa berperan aktif dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Pendekatan-pendekatan pembelajaran hendaknya relevan dan mendukung tercapainya pembelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah pendekatan Inkuiri.

Pendekatan inkuiri merupakan rangkaian pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa dalam menemukan konsep-konsep materi berdasarkan masalah yang diajukan. Pembelajaran dengan pendekatan inkuiri mengharuskan siswa secara aktif membangun konsep melalui tahapan mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, dan menarik kesimpulan.

Teori belajar Piaget juga mendukung pendekatan inkuiri dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, karena pendekatan pembelajaran ini dinilai sangat efektif dalam mendayagunakan skill para peserta didik untuk berproses aktif sehingga pengetahuan yang diperoleh tidak diberikan dalam bentuk jadi oleh guru. Piaget meyakini juga bahwa pengaruh inkuiri dalam proses pembelajaran akan mampu meningkatkan perkembangan kognitif siswa

dalam mengikuti materi pelajaran, sehingga pada perkembangan selanjutnya dapat memperkuat wawasan intelektual mereka.

Dapat disimpulkan bahwa inkuiri adalah pendekatan pembelajaran yang mengkehendaki keterlibatan aktif siswa dalam menemukan sendiri suatu konsep atau teori dan pemahaman. Sedangkan guru aktif dalam memberikan bimbingan secara bertahap dan menciptakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik melakukan proses menemukan.

Adapun kelebihan dari pendekatan inkuiri antara lain: (1) pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif kognitif, afektif dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran melalui strategi ini dianggap lebih bermakna, (2) dapat memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka sendiri, (3) merupakan pendekatan yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan, dan (4) dapat melayani kebutuhan siswa memiliki kemampuan diatas rata-rata, artinya siswa yang memiliki kemampuan belajar bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar. Dalam pendekatan inkuiri terdapat keragaman dalam penyelesaian ataupun metode penyelesaiannya. Pendekatan ini memberi keleluasaan kepada siswa untuk mengemukakan jawaban secara aktif dan kreatif.

Selain itu, guru matematika jarang menggunakan media selama proses belajar di kelas. Beliau hanya memberikan materi dan latihan-latihan soal lewat buku yang difoto untuk diberikan kepada siswa melalui *WA Group*. Padahal menggunakan media pembelajaran yang sesuai sangat diperlukan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran juga dapat menstimulus daya tarik siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar matematika. Sejalan dengan pendapat Firdaus (2018) tentang pemanfaatan media, yaitu: (1) dapat menarik minat dan perhatian peserta didik, (2) dapat mengatasi perbedaan pengalaman belajar peserta didik, (3) dapat membantu peserta didik dalam memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain, (4) dapat membantu perkembangan peserta didik secara teratur tentang hal yang mereka alami dalam kegiatan belajar mengajar mereka, dan

(5) dapat menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk berusaha mempelajari sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan.

Kendala selanjutnya adalah minimnya ketersediaan sumber bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam proses pembelajaran di kelas, guru masih menggunakan buku cetak sebagai satu-satunya bahan ajar. Sehubungan dengan itu, siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Medan mengaku lebih menyukai media digital sebagai sumber belajar yang terdiri dari teks, gambar, musik, video, dan animasi. Media yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, musik, video dan animasi adalah bahan ajar interaktif (LKPD elektronik). Pemanfaatan bahan ajar elektronik selama proses belajar diyakini dapat dijadikan sebagai solusi untuk mengatasi lemahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang telah dijelaskan sebelumnya.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Elektronik yang berarti berbentuk digital atau elektronik ini menjadi salah satu alternatif lembar kerja yang banyak dicari karena beberapa kelebihan yang dapat menutupi kekurangan lembar kerja cetak yang diantaranya, yaitu: (1) dapat menampilkan materi dengan lebih menarik, dan (2) dapat mempermudah dan mempersempit ruang dan waktu sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Karena LKPD Elektronik yang dikembangkan bisa dioperasikan di laptop, komputer, maupun *smartphone*.

Berdasarkan uraian di atas akan dilakukan penggunaan suatu bahan ajar elektronik berupa LKPD elektronik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis, karena menurut beberapa literatur, bahan ajar elektronik mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Seperti penelitian yang dilakukan Yulia, dkk (2018) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Ajar Berbentuk Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan *Self-Efficacy* Siswa”. Selain itu, penelitian yang dilakukan Subakti, dkk (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Menggunakan Model *Discovery Learning* Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa”.

Penggunaan LKPD Elektronik akan lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa jika dibangun berdasarkan

pendekatan ilmiah dimana LKPD Elektronik akan mengajak siswa aktif dalam mengonstruksi konsep dan memecahkan masalah secara matematis.

LKPD Elektronik yang dirancang dengan karakteristik pendekatan inkuiri dilengkapi dengan teks, gambar, audio, animasi, dan video akan mengajak siswa untuk aktif mengamati dan bertanya jika ada hal yang tidak diketahui. LKPD Elektronik ini dikembangkan untuk memberi kesempatan kepada siswa dalam menggali informasi dan mengonstruksi pengetahuannya. Pembelajaran dengan pendekatan inkuiri berbantuan LKPD Elektronik menjadikan guru sebagai fasilitator dimana guru akan membimbing siswa untuk mengonstruksi pengetahuannya dan pembelajaran akan berpusat pada siswa.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dan kelebihan-kelebihan dari pendekatan inkuiri serta LKPD Elektronik dapat dikatakan bahwa pendekatan inkuiri berbantuan LKPD Elektronik sangat sesuai dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, dimana di dalam pendekatan inkuiri ini, pembelajaran matematika diarahkan pada aktivitas siswa yang menemukan konsep-konsep materi berdasarkan masalah yang diajukan. Ketika siswa telah memahami konsep tersebut, maka siswa dapat mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, dan menarik kesimpulan berdasarkan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, melalui pendekatan inkuiri membuat siswa terbiasa dalam kegiatan berpikir kreatif, dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan berbagai masalah dapat meningkat.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka untuk menguji kehandalan pembelajaran dengan pendekatan inkuiri berbantuan LKPD Elektronik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, maka penulis ingin melakukan suatu penelitian yang judul **“Pengaruh Pendekatan Inkuiri Berbantuan LKPD Elektronik Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 4 Medan T.A. 2022/2023”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya :

1. Siswa selalu menjadikan guru sebagai sumber utama belajar (*teacher centered*),
2. Siswa sulit memahami ilmu matematika karena bersifat abstrak,
3. Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih rendah,
4. Aktivitas dan respon siswa dalam belajar matematika masih rendah,
5. Kemampuan siswa mengerjakan soal yang berbeda dengan contoh masih rendah,
6. Proses jawaban siswa cenderung sama (tidak bervariasi) dengan apa yang diperolehnya dari penyelesaian contoh soal yang diberikan oleh guru,
7. Proses pembelajaran yang terjadi masih didominasi oleh pembelajaran konvensional dan belum menerapkan pendekatan inkuiri,
8. Kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa kurang,
9. LKPD-Elektronik belum pernah diterapkan di SMP Negeri 4 Medan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini terbatas pada beberapa hal yaitu :

1. Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, khususnya siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Medan tergolong masih rendah.
2. Pembelajaran di kelas VIII SMP Negeri 4 Medan masih jarang melibatkan siswa selama proses pembelajaran.
3. Belum menggunakan pendekatan inkuiri berbantuan LKPD Elektronik untuk menstimulus kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di kelas VIII SMP Negeri 4 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan ruang lingkup di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh pendekatan inkuiri berbantuan LKPD Elektronik terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Medan?
2. Bagaimana proses jawaban siswa dalam menyelesaikan masalah berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif melalui pendekatan inkuiri berbantuan LKPD Elektronik pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Menunjukkan pengaruh pendekatan inkuiri berbantuan LKPD Elektronik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Medan.
2. Mendeskripsikan proses jawaban siswa dalam menyelesaikan masalah berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif melalui pendekatan inkuiri berbantuan LKPD Elektronik pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya melihat pengaruh pendekatan inkuiri berbasis LKPD Elektronik terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Serta dapat menjadi pembandingan dan bahan untuk dijadikan pengembangan dalam penelitian yang sejenis atau penelitian yang bersangkutan di masa mendatang.

2. Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah :

1) Bagi Siswa

Dapat dijadikan sumber belajar mandiri sehingga dapat meningkatkan pengetahuan, minat, dan prestasi siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.

2) Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai bahan ajar pada materi sistem persamaan linear dua variabel.

3) Bagi Peneliti Lain

Dapat dijadikan sebagai literatur dalam penelitian dan menambah wawasan serta keterampilan dalam melaksanakan penelitian ilmiah.

4) Bagi Sekolah

Dapat mengetahui pengaruh penerapan lkpd elektronik berbasis inkuiri dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika.

1.7 Definisi Operasional

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan bahan ajar cetak yang berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai.
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Elektronik merupakan lembaran latihan peserta didik yang dikerjakan secara digital dan dilakukan secara sistematis serta berkesinambungan selama jangka waktu tertentu.
3. Pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa untuk memiliki pengalaman belajar dalam menemukan konsep-konsep materi berdasarkan masalah yang diajukan.
4. Pendekatan inkuiri adalah suatu proses untuk memperoleh informasi dengan melakukan observasi dan atau eksperimen untuk mencari jawaban atau memecahkan masalah terhadap pertanyaan atau rumusan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir kritis dan logis. Tahapan yang dilakukan pada pendekatan inkuiri yaitu 1) mengorientasikan siswa pada masalah, 2) merumuskan masalah, 3) membimbing siswa mengajukan hipotesis, 4) mengumpulkan data, 5) melaksanakan pengujian hipotesis, dan 6) merumuskan kesimpulan. Dalam pembelajaran inkuiri juga dituntut kemandirian siswa dalam menyelesaikan masalah sehingga guru akan menjadi fasilitator yang mendukung siswa untuk lebih bertanggung jawab dan memperoleh pengetahuannya.

5. Kemampuan berpikir kreatif adalah suatu proses berpikir yang digunakan individu untuk menghasilkan gagasan yang baru, atau mengembangkan gagasan orang lain dalam memecahkan suatu masalah.
6. Proses jawaban dalam berpikir kreatif matematika adalah suatu rangkaian tahapan penyelesaian masalah yang dilakukan oleh siswa secara lebih rinci dan benar berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif matematika yaitu kelancaran, fleksibilitas, elaborasi, dan keorisinalitasan jawaban siswa.
7. Pengaruh adalah dampak yang diberikan terhadap suatu karakter, perkembangan, benda atau perilaku, seseorang yang menyebabkan terjadinya perubahan dalam hal sifat, posisi, dan lain sebagainya. Dalam penelitian pengaruh ketika hal tertentu atau faktor-faktor atau kondisi yang menyebabkan perubahan positif atau negatif, yang dalam hal ini pengaruh adalah suatu proses dan akibat sebagai hasilnya.