

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1. 1. Latar Belakang Masalah**

Penilaian merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran, karena dengan penilaian akan diketahui ketercapaian pembelajaran siswa. Menurut Permendikbud nomor 23 tahun 2016 tentang standar penilaian pendidikan, penilaian yang dilakukan guru memiliki tujuan untuk mengevaluasi proses, kemajuan belajar serta sebagai perbaikan hasil belajar siswa. Penilaian biasa dilakukan dalam bentuk ulangan, penugasan, pengamatan atau lainnya. Teknik penilaian hasil belajar dapat dilakukan dengan tes maupun tidak dengan tes (nontes), alat ukur tes dan nontes, mutlak diperlukan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Mata pelajaran matematika merupakan pelajaran yang kompleks dan siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan memiliki kemampuan bekerjasama. Selain pemahaman konsep siswa perlu mengembangkan kreativitasnya, karena permasalahan atau soal-soal yang diberikan oleh guru sangat bervariasi bahkan terkadang penyajiannya berbeda dengan contoh dan proses penyelesaiannya juga beragam tidak terpaku oleh satu cara, namun tidak dipungkiri sejauh ini siswa masih bergantung pada contoh yang diberikan guru sehingga dalam mengerjakan soal latihan kebanyakan siswa menyelesaikannya dengan satu cara. Oleh karenanya kreativitas perlu dikembangkan dalam pembelajaran matematika karena dengan kemampuan tersebut siswa dapat memecahkan masalah matematika dengan solusi yang lebih beragam (Wilda, Salwah, & Ekawati, 2017).

Kreativitas menjadi salah satu bagian yang penting dalam menyelesaikan persoalan matematika. Berkembangnya fungsi otak kiri dan kanan pada anak yang membuatnya memiliki jiwa penemu atau menemukan ide-ide baru dalam pembelajaran yang merupakan perkembangan dari tingkat kreativitasnya (Zahar,

2013). Menurut Syarifah (2019) istilah kreativitas dalam pembelajaran matematika disebut sebagai berpikir kreatif matematis. Kemampuan kreativitas dapat dikembangkan melalui pemberian latihan-latihan yang sesuai untuk melatih proses berpikir kreatif matematis siswa, namun menurut Andiyana (2018) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih terbilang rendah, dengan rata-rata persentase indikatornya sebesar 51%. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rasnawati (2019) juga mendukung hasil penelitian tersebut. Terdapat kesulitan yang dihadapi siswa dalam berpikir secara kreatif, adapun rata-rata dari semua indikatornya hanya sebesar 39%. Hal ini menunjukkan masih rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Pada awal tahun 2020 muncul virus jenis baru yang berasal dari Tiongkok yang disebut dengan Covid-19. Virus menyebar hampir ke seluruh dunia termasuk Indonesia, dan pada bulan maret 2020 Presiden Indonesia mengeluarkan himbauan resmi kepada seluruh masyarakat dan seluruh instansi untuk menerapkan *social distancing* dengan menghindari kerumunan dan melaksanakan segala aktivitas hanya dari rumah, dan menerapkan lockdown di daerah yang berstatus zona merah guna menghentikan penyebaran wabah. Tentu hal ini tdk hanya berdampak pada ekonomi Indonesia, tetapi juga pada dunia pendidikan Indonesia namun kegiatan pendidikan dan pembelajaran tetap harus dilaksanakan.

Kegiatan belajar yang biasa dilaksanakan di dalam kelas beralih menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dalam PJJ tidak mudah memastikan keterlibatan siswa karena dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh siswa lebih banyak dituntut untuk belajar mandiri, terlebih lagi menurut Nasution (2017) pembelajaran yang dilakukan selama masih menggunakan pembelajaran konvensional yang menjadikan guru sebagai pusat dan mendominasi kegiatan pembelajaran dikelas. Dalam pembelajaran konvensional guru menjadi sumber belajar utama bagi siswa yang menjelaskan serangkaian materi yang dipelajari kemudian diikuti dengan pemberian latihan-latihan mengenai hal yang telah dipelajari. Pendapat lain juga menyatakan bahwa pembelajaran konvensional yang masih sering dijumpai menyebabkan siswa pasif karena siswa hanya menerima

materi sebatas yang disampaikan oleh guru sehingga kemampuan kreativitas siswa kurang terlatih (Tarigan, 2016).

Menurut wawancara dengan salah satu guru di SMP Negeri 1 Arjawinangun semenjak diterapkan PJJ pembelajaran dilaksanakan dengan metode blended learning dengan mengkombinasikan pembelajaran secara daring dan luring. Menurut guru matematika kegiatan belajar yang dilaksanakan secara jarak jauh sangat tidak efektif, karena ada beberapa kendala diantaranya seperti keterbatasan waktu, keterbatasan sarana dan prasarana serta keterbatasan untuk mengakses internet. Pembelajaran lebih banyak dilakukan secara daring dengan penyampaian materi melalui grup WhatsApp dan selama penerapan PJJ penilaian yang dilaksanakan belum menerapkan penilaian kreativitas dalam pembelajaran matematika jarak jauh, padahal dalam pembelajaran matematika siswa diharapkan memiliki kemampuan kreativitas walaupun pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti bermaksud untuk mengembangkan instrumen penilaian kreativitas matematis pada PJJ di salah satu sekolah yang menerapkan PJJ yaitu SMP Negeri 1 Arjawinangun. Perangkat instrumen yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan untuk mengetahui perkembangan pola pikir siswa dalam memecahkan permasalahan matematika dalam PJJ.

## **1. 2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa yang menyelesaikan persoalan matematika hanya dengan satu cara seperti contoh yang diberikan gurunya.
2. Masih rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis oleh siswa.
3. Perubahan gaya belajar karena penerapan PJJ.
4. Teknik penilaian yang dilakukan dalam PJJ belum di sesuaikan.
5. Penilaian kreativitas siswa dalam pembelajaran jarak jauh belum terstruktur dengan baik.

6. Instrumen penilaian kreativitas matematis siswa yang efektif dalam pembelajaran jarak jauh belum banyak tersedia.

### **1. 3. Batasan Penelitian**

Penelitian ini hanya dibatasi pada masalah belum banyak tersedianya instrumen kreativitas matematis siswa yang efektif dalam pembelajaran jarak jauh, sehingga fokus penelitian ini adalah pengembangan instrumen penilaian kreativitas matematis siswa dalam konteks pembelajaran jarak jauh.

### **1. 4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana perangkat instrumen penilaian formatif dalam pembelajaran matematika jarak jauh yang dapat mendorong kreativitas siswa di SMP Negeri 1 Arjawinangun?.

### **1. 5. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat instrumen penilaian kreativitas matematis siswa pada masa pembelajaran jarak jauh.

### **1. 6. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

1. Instrumen penilaian kreativitas dikembangkan untuk pembelajaran matematika jarak jauh.
2. Instrumen penilaian untuk siswa kelas VII.

### **1. 7. Manfaat Penelitian**

#### **1.7.1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif dalam proses penilaian mata pelajaran matematika pada pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid-19.

### 1.7.2. Manfaat Praktis

#### 1. Bagi siswa

- a) Membantu untuk mempermudah proses belajar siswa di rumah dalam pelajaran matematika
- b) Dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa dan memberikan pengalaman belajar lain serta memudahkan siswa memahami penerapan matematika.

#### 2. Bagi guru

- a) Memberikan alternatif lain dalam penilaian kreativitas siswa mata pelajaran matematika pada pembelajaran jarak jauh.
- b) Mempermudah proses pembelajaran dan penilaian jarak jauh. Dengan adanya instrumen penilaian kreativitas siswa guru dapat mengetahui ketercapaian kompetensi kognitif dalam masa pembelajaran jarak jauh.

#### 3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan informasi dan evaluasi untuk sekolah agar bisa memberikan layanan yang lebih baik untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi di masa pandemi.

#### 4. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan sebagai acuan dalam pengembangan instrumen penilaian kreativitas matematis siswa pada masa pandemi.

