



Prosiding

Seminar Nasional Daring

Unit Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik (Sinergi)

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Jurnalistik sebagai Sumber Data untuk Karya Ilmiah"



Manfaat Pembelajaran Kreatif Dalam Pemahaman Matematika Terhadap Siswa

Devi Titin Sofia¹, Cahyo Hasanudin²,

¹ Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

² Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

devisovia20@gmail.com¹, cahyo.hasanudin@ikipppgribojonegoro.ac.id²,

abstrak – Matematika merupakan sebuah cabang dari ilmu pengetahuan yang didalamnya memuat banyak sekali rumus-rumus maupun penyelesaian masalah. Pembelajaran matematika kurang diminati siswa, karena pembelajaran yang kurang diminati oleh siswa dapat diatasi dengan cara membangun kreativitas pembelajaran. Kreativitas adalah sebuah pikiran yang baru yang dapat menghasilkan sesuatu berasal dari kemampuan seseorang. Tujuan dari artikel ini menyebutkan manfaat kreativitas dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode studi pustaka (library research) dengan mengumpulkan berbagai data yang diambil dari banyak jurnal. Hasil dari artikel ini menyebutkan beberapa manfaat dari pembelajaran kreatif. Simpulan artikel ini menyebutkan manfaat pembelajaran kreatif dalam pemahaman matematika terhadap siswa.

Kata kunci – Matematika, Kreatif

Abstract – Mathematics is a branch of science which contains a lot of formulas and problem solving. Mathematics learning is less attractive to students, because learning that is less attractive to students can be overcome by building learning creativity. Creativity is a new mind that can produce something that comes from one's abilities. The purpose of this article is to mention the benefits of creativity in learning. The research method used in this study is the library research method by collecting various data taken from many journals. The results of this article mention some of the benefits of creative learning. The conclusion of this article mentions the benefits of creative learning in students' understanding of mathematics.

Keywords – Math, Creative

PENDAHULUAN

Matematika merupakan sebuah cabang dari ilmu pengetahuan yang didalamnya memuat banyak sekali rumus-rumus maupun penyelesaian masalah. Tidak hanya itu didalam ilmu matematika kita dapat mempelajari banyak sekali konsep-konsep yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika dalam penerapannya mempunyai jangkauan yang luas dan ilmu yang didalamnya bersifat umum (Gazali 2016). Suatu pembelajaran yang kompleks didalam matematika memuat beberapa unsur yang mendukung didalamnya (Sumarno, 2011). Unsur-unsur tersebut diantaranya yaitu matematika sekolah yang didasari kepentingan pendidikan dengan tujuan menguasai teknologi (Rahmawati, 2013).

Selain memuat banyak rumus, matematika memiliki banyak tujuan yang terkandung didalamnya. Matematika tidak hanya digunakan disaat pembelajaran sedang berlangsung, matematika juga digunakan atau dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut standar Kurikulum NCTM (dalam kusumawardani, dkk., 2018) tujuan pembelajaran matematika harus mampu meyakinkan siswa akan kemampuannya dalam berfikir. Tidak hanya meningkatkan kemampuan berfikir, kemampuan logis, kritis, dan kreatif juga merupakan salah satu tujuan dari pembelajaran matematika (BSNP, 2006 dalam Widodo Winarso, 2018). Dari yang telah disebutkan, matematika harus disampaikan dengan jelas (Pebriana, 2017).

Peran matematika bagi siswa mencakup banyak hal diantaranya sebagai penyampaian informasi, peningkatan pola pikir, mendapatkan pengetahuan dari sekumpulan objek yang abstrak dan mampu membuat Perkiraan dari hasil pengalaman (Winarso, 2014). Didalam pembelajaran matematika penalaran sangat penting dalam proses penyelesaian masalah (Nisa, 2011).

Sampai saat ini matematika menjadi hal yang menyeramkan bagi sebagian siswa, hal itu bisa diperjelas jika suasana dalam kelas yang kurang kondusif. Suasana seperti itu dapat diperburuk jika penyampaian dari seorang guru yang monoton itu-itu saja. Matematika menjadi pelajaran yang sulit bagi siswa karena menurut mereka proses pengerjaannya yang rumit (Amran, dkk., 2021). Selain itu masih banyak siswa yang kesulitan menerapkan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari (Jenning & Dunne dalam Rahmawati, 2013). NCTM (Webb dan Coxford, Eds, 1993 Guru diberikan saran seperti mendorong berlangsungnya pembelajaran yang bermakna, berpartisipasi aktif didalam kelas, memilih tugas yang tepat untuk siswa, dan memilih pembelajaran matematika yang bermakna. Dalam pembelajaran kreatif, guru menjadi faktor utama yang memunculkan metode pembelajaran kreatif (Sari, dkk, 2020).

Kreativitas adalah sebuah pikiran yang baru yang dapat menghasilkan sesuatu berasal dari kemampuan seseorang (Kristin dalam Surya, dkk., 2018). Kreatif dapat dipandang dari proses siswa menyelesaikan masalah dari sisi proses menggunakan metode yang sesuai (Fardah, 2012). Indonesia sendiri rangsangan daya pikir kreatif diabaikan karena terlalu mementingkan pengembangan nalar (Nisa, 2011).

Kreativitas dalam pembelajaran sangat penting diterapkan, oleh sebab itu tidak hanya siswa yang berperan dalam hal ini tetapi juga guru untuk menunjukkan kreativitas itu (Pentury, 2017). Siswa sebaiknya diberikan waktu untuk berperan aktif dalam belajar mengajar seperti mengikuti kegiatan ilmiah, hal ini ditujukan untuk menumbuhkan kreativitas siswa (Nisa, 2011).

Masalah-masalah yang timbul akibat kurangnya pemahaman matematika oleh siswa dapat diatasi dengan berbagai cara, salah satunya dengan memberikan pembelajaran kreatif terhadap siswa agar pembelajaran di kelas menjadi lebih baik. Pengembangan kreativitas oleh peserta didik terdapat syarat utama didalamnya yaitu seorang guru kreatif dengan pembelajaran yang kreatif (Pentury, 2017). Modal utama yang diberikan kepada siswa untuk menjadikan pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang menarik salah satunya dengan memberikan kesan rasa senang dengan matematika dan menyampaikan materi yang mudah dipahami (Darhim dalam Rahmawati, 2013). Metode pembelajaran kreatif bertujuan meningkatkan kualitas siswa (Fitriyani, dkk., 2021)

Dengan adanya pembelajaran kreatif mampu membuat siswa lebih memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran kreatif yang dilakukan didalam kelas akan menjadikan siswa lebih kreatif dalam berfikir (Fitriyani, dkk., 2021).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode studi pustaka (library research). Study pustaka adalah penelitian yang data-data nya diambil dari dokumen, buku, majalah, jurnal, ensiklopedi, kamus dan lainnya (Sutrisno Hadi: 1990 dalam, Layaliya, dkk., 2021).

Data penelitian yang ada didalamnya merupakan data skunder dimana memuat tema tentang kreativitas pembelajaran. Data ini diambil dari beberapa referensi jurnal yang berbeda kemudian dikutip lalu diparafrase, hal itu yang menjadikan data ini menjadi data sekunder karena penulis dalam hal ini tidak melakukan penelitian secara langsung.

Data penelitian yang terdapat dalam penelitian ini memuat beberapa teknik yaitu teknik simak bebas libat cakap, dan catat. Teknik ini dilakukan penulis dengan menyimak referensi jurnal yang dicari tidak lupa untuk memparafrase hasil jurnal yang diambil.

Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan metode distribusional atau metode agih dengan konten analisis berupa verifikasi, reduksi, dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Matematika merupakan suatu pembelajaran yang sampai saat ini diperlukan, hal ini akan berkaitan dengan penerapan konsep terhadap siswa (Kesumawati, 2008). Meskipun pembelajaran matematika sudah ada sejak dulu namun masih banyak siswa yang menganggap matematika sebagai hal yang sulit, hal tersebut yang menjadikan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran matematika. Kurang ketertarikan siswa terhadap matematika dapat diatasi dengan menggunakan pembelajaran kreatif.

Pembelajaran kreatif merupakan suatu metode pembelajaran yang dalam penyampaiannya menggunakan cara-cara yang inovatif, sehingga membuat suasana kelas menjadi kondusif. Pembelajaran kreatif juga berperan dalam membentuk siswa yang kreatif, yang berperan dalam hal ini adalah guru (Abdullah, 2022). Contoh dari pembelajaran kreatif yaitu penggunaan media pembelajaran didalam kelas misalnya dengan menampilkan video animasi pembelajaran, pembentukan kelompok yang lebih memberikan kesempatan banyak bagi siswa untuk berdiskusi dan studi kasus.

Dengan menggunakan metode pembelajaran kreatif mampu membantu siswa lebih menyukai pembelajaran matematika. Disamping itu dengan diterapkannya pembelajaran kreatif dapat menggiring siswa menjadi lebih aktif, seperti aktif bertanya, aktif memberikan jawaban dan yang lainnya. Manfaat lain dari adanya pembelajaran kreatif oleh siswa yaitu:

1) Lebih faham tentang materi

Penyampaian materi yang kreatif dan inovatif dari guru akan membuat siswa yang ada dikelas menjadi lebih kondusif. Pembelajaran kreatif mampu mengarahkan siswa kedalam lingkup pembelajaran aktif. Upaya ini dilakukan untuk membentuk siswa aktif di dalam kelas, selain itu dengan guru yang cara penyampaiannya menarik akan membantu siswa lebih giat memahami materi.

2) Merangsang rasa ingin tahu siswa

Pembelajaran kreatif yang disampaikan oleh guru didalam kelas misalnya dengan metode video pembelajaran atau yang lainnya dapat merangsang rasa ingin tahu dari siswa itu sendiri. Misalnya dengan video pembelajaran, jika guru didalam kelas belum pernah menyampaikan metode seperti itu biasanya akan membuat siswa yang berada didalam kelas lebih memperhatikan apa yang disampaikan. Hal ini bisa terjadi karena rasa ingin tahu dari siswa pada isi video pembelajaran tersebut.

3) Mendorong siswa mengembangkan potensi

Seiring dengan perkembangan zaman, sistem pembelajaran yang ada akan semakin baik. Oleh sebab itu guru juga dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran yang ada didalam kelas. Dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, mampu mendorong siswa mengembangkan potensi yang dimiliki. Sebagai guru juga harus mampu memilih metode pembelajaran yang tepat dan menggiring semua siswanya mengembangkan potensi yang dimiliki.

4) Mendorong siswa lebih aktif didalam kelas

Pembelajaran matematika bagi sebagian siswa menjadi hal yang horor, tidak sedikit siswa yang kurang menyukai pembelajaran ini. Disamping materi yang sulit ditambah dengan situasi kelas yang kurang rileks akan membuat siswa semakin takut dengan pembelajaran ini. Dengan adanya kondisi-kondisi seperti itu akan mengurangi keberanian siswa untuk aktif didalam kelas. Dengan diberikannya pembelajaran kreatif oleh guru dapat mengurangi rasa takut siswa dan membuat siswa semakin aktif ketika pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN

Penelitian ini menjelaskan tentang peran aplikasi wappad pada pembelajaran menulis cerpen pada sekolah menengah pertama. Peran wappad pada pembelajaran menulis cerpen sangat membantu siswa, selain digunakan untuk membaca berbagai cerita, wappad juga memberi manfaat bagi siswa yang tertarik di bidang literasi untuk menambah pengetahuan yang mereka miliki. Wappad adalah aplikasi online yang dapat digunakan oleh semua orang. Peran aplikasi wappad pada pembelajaran menulis cerpen bagi siswa sekolah menengah pertama juga efektif. Cerpen sendiri merupakan karangan fiktif yang diceritakan secara singkat. Adapun langkah membuat cerpen adalah sebagai berikut: 1) luangkan waktu khusus untuk menulis cerpen, 2) menulis dengan gaya sendiri, 3) pilih tema yang sesuai dengan kemampuan, 4) menentukan unsur intrinsik.

REFERENSI

- Frandika, E., & Idawati, I. (2020). Tindak Tutur Ilokusi dalam Film Pendek "Tilik (2018)". *Pena Literasi*, 3(2), 61-69. <https://doi.org/10.24853/pl.3.2.61-69>.
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, MZ (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Sastra Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(1), 97-109. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>.
- Gazali, R. Y. (2016). Pembelajaran matematika yang bermakna. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 181-190. Retrieved from <https://www.jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/math/article/download/47/41>.

- Kesumawati, N. (2008). Memahami konsep matematika dalam pembelajaran matematika. *Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(3), 231-234. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/61579377/konsep_matematis20191221-53493-1p7iulq.pdf?1576989775=&response-content.
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran kreatif pelajaran Bahasa Inggris. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 265-272. <http://dx.doi.org/10.30998/fjik.v4i3.1923>
- Rahmawati, F. (2013). Pengaruh pendekatan pendidikan realistik matematika dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa sekolah dasar. *Prosiding Semirata 2013*, 1(1). Retrieved from <https://jurnal.fmipa.unila.ac.id/semirata/article/view/882>
- Sumarmo, U. (2011). Pembelajaran Matematika Berbasis Pendidikan Karakter. In *Prosiding seminar nasional pendidikan matematika STKIP Siliwangi Bandung*. 1, pp. 22-33). Retrieved from <https://www.academia.edu/download/45366235/Prof.-Dr.-Utari-Sumarmo.pdf>.
- Sani, R. A. (2022). *Inovasi pembelajaran*. Bumi Aksara.