

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia yakni bangsa demokratis dalam unsur memilih sebagian warga negara untuk dijadikan wakil/wali dalam wadah pemerintahan. Pemerintah berperan besar dalam perkembangan pendidikan di Indonesia. Mencerdaskan kehidupan bangsa ialah isi alinea keempat pembukaan UUD 1945. Hal tersebut dapat diwujudkan melalui pendidikan yang baik. Tidak hanya baik, pendidikan yang didapatkan warga Indonesia harus terdidik untuk berkompetisi dengan warga global. Pendidikan terstruktur dapat memunculkan bangsa Indonesia kearah bangsa yang terdidik. Dapat dilihat beberapa negara maju memiliki ciri khas yakni pendidikannya menjadi tujuan dari orang yang ingin menimba ilmu dari berbagai warga dunia. Karena dengan pendidikan yang berkualitas sejak kecil akan membentuk pola pikir yang logis, terstruktur, dan dapat memahami konsep kehidupan dengan baik. Sehingga masyarakat dapat mengarungi kehidupannya dengan baik.

Pendidikan berpengaruh besar terhadap karakter seseorang. Contohnya dapat kita lihat di lingkungan sekitar maupun melalui televisi dan media sosial. Masyarakat yang berpendidikan tinggi yakni banyak suksesnya dan berpengaruh besar terhadap perkembangan suatu wilayah dan aspek lainnya. Menurut Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020:194) pendidikan yakni usaha yang direncanakan untuk membentuk karakter peserta didik yang berkualitas. Karakter seseorang sangat berpengaruh terhadap kemampuannya

dalam menjalankan kehidupan sehari-hari dan juga banyak berpengaruh terhadap pola pikir, tingkat ingin belajar dan integritasnya. Untuk memunculkan karakter yang positif dalam masyarakat perlu diberikan wadah pengembangan kepribadian maupun intelektualitas dari pemerintah jika ingin warga negaranya dapat berkompetisi dengan masyarakat global. Pendidikan dilalui peserta didik harus sejak balita atau sedini mungkin, agar cara berpikir mereka mulai termunculkan dengan pola yang logis dan sistematis. Untuk mengenyam atau mendapatkan pendidikan bersumber melalui banyak hal, didapatkan melalui keluarga, orangtua, idolanya, gurunya, maupun lingkungan tempat bermain dan belajar serta teman atau karib kerabatnya.

Di zaman *technology* seperti era saat ini, faktor teman dan lingkungan serta teman karibnya banyak berpengaruh terhadap minatnya dalam pendidikan. Peserta didik yang berteman dengan yang positif akan banyak berdampak dalam dirinya jiwa positif tersebut, sebaliknya jika karib kerabatnya berjiwa negatif maka negatif juga jiwa dalam dirinya. Apalagi dengan pesatnya pertumbuhan *social media* abad ini menambah ketakutan orangtua terhadap anaknya. Anak walaupun masih usia kecil dapat menemukan informasi ataupun mencari konten yang tidak menjadikan anak tersebut terdidik. Kebanyakan konten *social media* sekarang ini hanya hiburan rata-rata, *educational content* sangat sedikit jika dibandingkan dengan hiburan. Istilahnya *educational content* lebih sedikit daripada konten hiburannya. Tetapi memungkinkan juga dengan *social media* memunculkan anak yang kreatif, banyak manusia di dunia ini ataupun anak di dunia ini berhasil menjadikan dirinya *youtuber*, *tiktoker*,

dan lainnya yang videonya ataupun hasil karyanya dilihat banyak sekali warga dunia. Disitulah orangtua menentukan kebijaksanaannya dalam mendidik anak jika si anak tersebut sudah diberikan mainan ponsel. Dari hal itu, sudah sangat pantas pendidikan dimunculkan ke anak sejak kecil, agar anak mulai menyadari sisi kelebihan maupun sisi kelemahan perkembangan *technology*.

Untuk mendapatkan pendidikan, rata-rata masyarakat global yakni mendapatkan di dalam kelas sekolah melalui pembelajaran sehari-hari. Tidak sedikit pula banyak warga dunia rela membayar tinggi suatu tempat les pribadi terhadap anaknya, agar si anak tersebut mendapatkan wawasan ataupun pengetahuan yang lebih hebat jika dibandingkan dengan anak lain. Namun terbanyak anak-anak masih mendapatkan pendidikan yang konsisten melalui pembelajaran di kelas / sekolah. Ketika berbicara sekolah di Indonesia, pembelajarannya sudah ada yang inovatif terdapat juga belum kreatif karena bergantung besar dari kemampuan gurunya. Jika dilihat seluruh dunia, hal itu wajar sebenarnya, di negara luar pun masih banyak keinovatifannya belum muncul. Tetapi pendidikan berkualitas diinginkan sangat pastinya oleh setiap negara. Mendapatkan pendidikan berkualitasnya tidak hanya ketika belajar di kelas, dapat juga mengikuti pembelajaran musik di wadah pengembangan lain, *softskills* atau *hardskills* banyak ditemukan dalam wadah pemerintah yang diterbitkan sekarang ini. Pelatihan pramuka juga banyak pentingnya karena karakter positif pasti didapatkan. Ini menjadi pencerahan bagi peserta didik, dengan diterbitkan wadah pengembangan dari pemerintah dengan jumlah yang

banyak, sangat banyak kemungkinan *softskills* serta *hardskills* peserta didik terasah dengan baik sejak kecil.

Pembelajaran direncanakan sebaik mungkin sehingga tujuan dalam mengembangkan kemampuan peserta didik terlaksana dengan maksimal. Baik kemampuan kecerdasan, kepribadian, maupun spriritual sehingga peserta didik menjadi pribadi yang bermanfaat bagi bangsa dan agama. Dengan pondasi yang sudah tertanam pada peserta didik sejak kecil terhadap kemampuan di atas, menjadikan peserta didik nantinya menjadi warga negara maupun warga dunia yang dapat menjadikan dirinya sangat bermanfaat bagi warga lainnya.

Pendidikan Indonesia bertujuan membentuk karakter peserta didik yang beriman, berpengatahuan, memiliki kemandirian, demokratis, dan memiliki kreativitas tinggi. Kemampuan berpikir kreatif ialah tujuan pendidikan Indonesia, tidak dipungkiri kemajuan teknologi dalam dunia bergantung besar terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Indonesia perlu menciptakan ataupun memunculkan manusia yang cakap dalam dunia teknologi, contohnya dapat menciptakan lawannya *google*, *instagram*, *facebook*, *tiktok*, dan lainnya. Sehingga kemandirian negara Indonesia tumbuh maju pesat yang menjadikan dirinya mandiri dan berhasil memunculkan peluang kerja yang sangat banyak dan dibutuhkan sekali oleh masyarakat Indonesia maupun warga dunia.

Kompetensi abad 21 adalah dasar dalam membentuk warga negara Indonesia, sehingga mampu berkompetisi dengan manusia global. Kompetensi

abad 21 merupakan keahlian yang diperlukan pada zaman ini. Kompetensi abad 21 yakni 4C berisi tinggi pemikiran kritisnya, tinggi tingkat kreatifnya dan cakap *problem* yang diselesaikannya, berdialog dengan masyarakat global harus baik komunikasinya, dan *collaboration* terhadap masyarakat global yang cerdas banyak diperlukan.

Kemampuan berpikir *creative* berpengaruh banyak pada peserta didik untuk memunculkan solusi dari perspektif pola pikir bervariasi. Memiliki *creative thinking* tinggi membentuk peserta didik memiliki kecerdasan terhadap *problem solving*. Kemampuan berpikir kreatif dimunculkan serta ditingkatkan saat pembelajaran di kelas. Pembelajaran yakni rencana sengaja untuk meningkatkan kecerdasan dan karakter peserta didik. Terdapat sejumlah disiplin ilmu mata pelajaran, salah satunya matematika yang berandil besar dalam memajukan kemampuan berpikir kreatif matematika.

Kemampuan berpikir kreatif matematika diperlukan besar pada era modern ini. Menurut Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021:2) matematika adalah mata pelajaran yang sistematis, menggunakan logika dan pendekatan deduktif. Matematika juga berpengaruh besar terhadap permasalahan sosial dan ekonomi. Matematika tidak hanya rumus dan simbol, matematika banyak manfaatnya pada kehidupan sekarang. Matematika sangat penting jika dipandang dari jumlah jam pembelajarannya. Pembelajaran matematika dapat meningkatkan intelektual peserta didik melalui pengalaman yang laluinya.

Kemampuan matematika peserta didik Indonesia muncul di urutan 73 yakni hasil PISA 2018. Kemudian hasil TIMSS peserta didik Indonesia hanya terceder di urutan 44. Hal tersebut akan berakibat buruk jika terus dibiarkan. Melihat pencapaian tersebut tidak layak masyarakat atau warga Indonesia berikrar telah berpendidikan layak. Kerja hebat banyak diperlukan oleh pihak yang diperlukan untuk memunculkan lebih baik kemampuan matematika warga Indonesia. Untuk mengembangkan kemampuan tersebut dapat dilaksanakan model *Problem Based Learning*, yakni model pembelajaran melalui *problem nyata* dalam mengembangkan kemampuan *creative*. sehingga intelektualitas *problem solving* peserta didik terstimulus.

PBL yakni model pembelajaran kompleks. Menurut Rostika, D., & Junita, H., (2017:36) PBL yakni berdiskusi area kelompok, sehingga peserta didik banyak menghargai perbedaan pendapat maupun menciptakan solusi dalam menyelesaikan permasalahan. Model PBL melibatkan langkah-langkah yang mencakup *orientation* peserta didik melalui *problem*, pengorganisasian peserta didik belajar, membimbing penyelidikan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses *problem solving*.

Model PBL banyak positifnya, yakni melibatkan peserta didik banyak sekali proses belajar sehingga *knowledge* mereka tersusun benar-benar diserap banyak, menstimulus kerja sama, mendorong dalam *problem solving* yang akurat. Dengan adanya kelebihan-kelebihan tersebut dalam model PBL, maka kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik dapat berkembang.

Penelitian ini memiliki kesenjangan atau celah pada penelitian lampau. Penelitian lampau terlaksana oleh Rukmana (2022) berjudul Pengaruh Model PBL Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pembelajaran Matematika Kelas VIII ditemukan adanya pengaruh model PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika di kelas VIII pada materi teorema pythagoras SMP N 8 Sungai Penuh. Jenis penelitian yakni *mixed method model sequential exploratory* melalui teknik *random sampling* kelas eksperimen ialah kelas VIII C dan kelas kontrol VIII A. Hasil uji t memunculkan nilai t_{hitung} sebesar 3,0048, sementara t_{tabel} sebesar 2,0021 dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Ini mengindikasikan terdapat pengaruh model PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik.

Penelitian di atas dan penelitian ini memunculkan kesenjangan pada subjek penelitian, materi matematika yang menjadi fokus penelitian, tingkat atau level sekolah, dan juga desain penelitiannya. Penelitian ini penting dilaksanakan dalam rangka melihat pengaruh model PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik kelas IV SD N 1 Pamingkaban.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks di atas, identifikasi masalah yang terkait yakni berikut ini :

1. Rendahnya hasil PISA dan TIMSS peserta didik Indonesia.
2. Melihat pengaruh model PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini tentu mempunyai batasan, diharapkan dapat menjaga fokus penelitian agar tidak meluas ke aspek yang tidak relevan. Batasan-batasan masalah dalam penelitian ini yakni materi matematika Keliling dan Luas Bangun Datar Persegi, Persegi Panjang, dan Luas Gabungan Bangun Datar tersebut. Penelitian ini hanya berfokus pada kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik, yakni kemampuan berpikir kreatif matematika.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini yakni "Apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Paningkaban ?".

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian sebelumnya mengenai latar belakang, tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui pengaruh model PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Paningkaban.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini meliputi :

1. Menjadi referensi guru dalam memilih tipe pembelajaran matematika yang dapat mengembangkan stimulus ataupun mengupgrade kemampuan berpikir *creative* matematika peserta didik.

2. Memberikan kontribusi pemikiran yang berharga bagi lembaga sekolah sehingga memberikan keuntungan bagi guru dan peserta didik.
3. Menyumbangkan pengetahuan tentang model PBL dan kemampuan berpikir kreatif matematika, serta menjadi sumber referensi untuk penelitian selanjutnya yang relevan dengan topik ini.

