

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses humanisme yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bisa menghormati hak asasi setiap manusia. Murid dengan kata lain siswa bagaimanapun bukan sebuah manusia mesin yang dapat diatur sekehendaknya, melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat membentuk insan yang swantrata, berpikir kritis serta memiliki sikap akhlak yang baik. Untuk itu pendidikan tidak saja membentuk insan yang berbeda dengan sosok lainnya yang dapat beraktifitas menyantap dan meneguk, berpakaian serta memiliki rumah untuk tinggal hidup.

Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Definisi pendidikan dalam arti luas yang artinya bahwa pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. (Pristiwanti, dkk., 2022)

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sasarannya yaitu manusia. Sifatnya yang kompleks itu sering disebut Ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari mengutamakan pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan memiliki keterkaitan dalam artian praktik serta teoritik. Sehingga, dalam proses kehidupan manusia keduanya saling berkolaborasi.

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ

Artinya : Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.” (QS. Al – Mujadalahah : 11)

Adapun pepatah sunda mengatakan, Hirupmah tong asa aing uyah kidul sabab di alam dunyamah euweuh ilmu panutup (Hidup tidak boleh merasa paling hebat, sebab di dunia tak ada ilmu pamungkas). Kudu silih asih silih asah jeung silih asuh (Saling mengasihi, saling mengajari dan saling menjaga satu sama lain).

Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan, pendidikan bukan semata-mata sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ketinggian kedewasaannya. Pendidikan adalah membuat peserta didik itu mengerti, paham, dan lebih dewasa serta mampu membuat siswa lebih kritis dalam berpikir. Pendidikan menjadi sangat bertaraf dalam kehidupan bangsa ini sehingga banyak para ahli berusaha menalar dan menyampaikan apa artian pendidikan yang sesungguhnya dalam kehidupan ini. (Rahman, dkk., 2022)

Berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan gagasan baru yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Proses berpikir merupakan berbagai kegiatan yang menggunakan konsep dan lambing sebagai pengganti objek. Menurut Hidayat (2018, hlm. 242) berpikir kreatif merupakan bagian hidup yang perlu dikembangkan terutama dalam menghadapi era informasi dan suasana bersaing sangat ketat, individu yang selalu berpikir kreatif akan tumbuh sehat dan mampu menghadapi tantangan. Untuk mengukur berpikir kreatif diperlukan alat ukur (indikator), hal tersebut

sangat penting dan dapat dijadikan pedoman pengukuran yang tepat. Prihatnani (2018, hlm. 65) berpikir kreatif merupakan suatu kemampuan dan menghasilkan jawaban yang bervariasi dalam permasalahan matematika.

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh pengetahuan tentang matematika yang dipelajari, cerdas, terampil, mampu memahami dengan baik bahan yang diajarkan. Dalam pembelajaran matematika, keberhasilan suatu pengajaran dipengaruhi oleh faktor yang terangkum dalam system pengajaran. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan suatu pengajaran yaitu penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan kemampuan siswa, sehingga tercapai tujuan pengajaran secara optimal.

Pembelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol- simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Konsep-konsep matematika bersifat abstrak, sedangkan pembelajarannya bersifat konkrit. Apabila pembelajarannya kurang atau tanpa menggunakan media alat bantu pengajaran, maka pembelajarannya akan menjadi abstrak. Oleh karena itu pada pembelajaran matematika sebaiknya menggunakan media atau alat bantu pengajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi konkret. Dengan demikian, pembelajaran matematika adalah upaya untuk membantu siswa dalam membangun konsep matematika dengan kemampuannya sendiri melalui proses interaksi. (Amir, Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Matematika, 2016)

Masalah kesulitan dalam belajar merupakan masalah umum yang dapat terjadi di dalam kegiatan pembelajaran. Kesulitan belajar dalam hal ini dapat diartikan sebagai kesukaran siswa dalam menerima atau menyerap pelajaran di sekolah. Karena aktivitas belajar bagi setiap individu tidak selamanya berjalan dengan baik. Terkadang lancar, terkadang tidak, terkadang cepat dalam menangkap apa yang dipelajari, terkadang terasa sangat sulit untuk menangkap apa yang sedang dipelajari. Dalam hal semangat pun terkadang semangatnya

tinggi, tetapi terkadang juga semangatnya rendah hingga sulit untuk berkonsentrasi pada pelajaran. Banyak siswa mengalami kesulitan belajar, beberapa peserta didik menjadikan pelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang paling dihindari sehingga banyak dari siswa mendapatkan hasil belajar yang rendah. Kurangnya pemahaman siswa terhadap perkalian juga masih rendah. Ketidapahaman siswa terhadap suatu konsep materi serta seringnya siswa merasa lupa juga merupakan menjadikan faktor yang membuat nilai latihan siswa di rumah maupun di sekolah rendah. Didapati juga nilai yang rendah terhadap ulangan harian.

Kondisi pembelajaran yang hanya mengandalkan guru sebagai tempat bertanya tanpa adanya interaksi antar siswa dan tanpa menerapkan model pembelajaran yang inovatif juga terjadi dalam proses pembelajaran matematika. Berdasarkan refleksi pembelajaran di kelas II SD Negeri 210 Babakan Sinyar yang berjumlah 27 siswa pada materi perkalian bilangan 7 hanya hanya 20 siswa (74,07%), sedangkan 7 siswa (25,93%) lainnya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan guru kelas yaitu 75. Dari hasil analisis nilai siswa yang masih di bawah KKM tersebut ditemukan siswa masih belum lancar untuk menjawab dengan sejumlah jawaban jika diajukan sebuah pertanyaan, siswa masih belum luwes dalam penafsiran terhadap suatu gambar atau masalah, siswa masih belum bisa merinci sebuah jawaban terhadap suatu permasalahan, siswa belum mampu menemukan penyelesaian baru dalam memecahkan masalah.

Kesulitan belajar matematika yang dialami siswa jika dibiarkan begitu saja akan berakibat buruk bagi siswa. Siswa akan semakin kurang berminat dalam mempelajari matematika. Matematika akan terus berlanjut menjadi mata pelajaran yang paling dihindari bagi siswa. Siswa juga lebih mudah bosan dan mudah jenuh dalam pembelajaran matematika. Maka itu kesulitan belajar yang dihadapi siswa sebaiknya dideteksi sejak dini. Kesulitan belajar matematika ini akan mulai terlihat sejak anak duduk dibangku sekolah dasar. Maka diperlukan pemahaman dan penanggulangan segera bagi siswa yang mendapatkan kesulitan belajar matematika. (Amalia & Unaenah, 2018)

Hal ini disebabkan karena model pembelajaran yang didominasi oleh guru sehingga terbiasa mendapatkan informasi atau pengetahuan terkait materi pelajaran tanpa melalui proses menemukan informasi. Perhatian siswa tidak

fokus ke papan tulis padahal banyak hal-hal penting yang dituliskan guru sehingga siswa mengalami kesulitan untuk memaparkan kembali materi yang disampaikan oleh guru. Siswa menolak ketika guru meminta untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan di papan tulis. Jika hal ini terus terjadi, maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif dan optimal.

Dalam proses pembelajaran di kelas siswa senang mendesain proses untuk menentukan solusi atau tantangan yang diajukan, siswa senang kolaboratif, siswa senang memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan, produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif, dan situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Salah satu upaya pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan *Project Based Learning* (PjBL). Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai inti pembelajaran, peserta didik melakukan eksplorasi penilaian, interpretasi, sintesis dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil pembelajaran. Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topic dunia nyata. Langkah-langkah pelaksanaan berbasis proyek adalah penentuan pertanyaan mendasar, menyusun perencanaan proyek, menyusun jadwal, monitoring, menguji hasil, dan evaluasi pengalaman. *Project Based Learning* (PjBL) lebih menekankan pada kegiatan belajar yang relative berdurasi panjang, berpusat pada pembelajaran, dan terintegrasi dengan praktik dan isu-isu dunia nyata, yang dapat melahirkan pengetahuan yang bersifat permanen dan mengorganisir proyek-proyek dalam pembelajaran. *Project Based Learning* (PjBL) mendorong peserta didik untuk menjadi lebih aktif, mandiri, dan kreatif dalam memecahkan sebuah permasalahan. (Rani, dkk., 2021)

Sejalan dengan penelitian yang relevan tentang Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD yang dilakukan oleh Muhamad Furqon Al-Hadiq (2022) menunjukkan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) pada siswa kelas IV

Sekolah Dasar. Dengan menggunakan model pembelajaran ini nilai rata-rata kemampuan berpikir siswa meningkat dari sebelumnya sehingga dapat disimpulkan bahwa, dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk menggunakan Model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa, melalui penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan *Wordwall* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan dapat diidentifikasi beberapa masalah yang akan di kaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang masih dianggap sulit dan abstrak oleh sebagian besar siswa.
2. Lemahnya kemampuan berhitung awal siswa dalam proses kegiatan pembelajaran terutama dalam perkalian dan pembagian.
3. Siswa yang masih kurang memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran.
4. Kurangnya siswa dalam menemukan pengetahuan dan keterampilan dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya yaitu sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh siswa yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika?
2. Seberapa besar pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan *Wordwall* terhadap berpikir kreatif matematika?
3. Bagaimana respon siswa terhadap model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan Model *Project Based Learning* (PjBL) berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika

siswa sekolah dasar.

2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika.
3. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan, khususnya tentang implementasi Model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan *Wordwall* dalam kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik sekolah dasar. Serta memperoleh pengetahuan bagi pembaca bahkan dunia pendidikan khususnya dalam penggunaan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan balikan kepada siswa untuk menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah, kemampuan bekerjasama dan berkomunikasi sehingga melatih dan merangsang kreativitas siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan manfaat positif bagi guru, yaitu untuk memberikan alternative kepada guru dalam mengajarkan muatan matematika dan mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran serta terciptanya proses belajar yang efektif dan bermakna.

c. Bagi Peneliti

Peneliti ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif bagi peneliti, yaitu untuk menumbuhkan khazanah ilmu pengetahuan dan dapat memotivasi para peneliti melakukan penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan penelitian ini.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif bagi sekolah, yaitu hasil penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi

hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan guru-guru lain, memberikan informasi bagi sekolah guna untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar, dan meningkatkannya mutu pendidikan dan pendampingan siswa.

F. Definisi Operasional

1. Berpikir Kreatif Matematis

Berpikir kreatif matematis penting untuk dimiliki peserta didik dan perlu dilatihkan pada setiap peserta didik, jika peserta didik mampu mengaitkan ide-ide matematika maka kemampuan pemahaman matematisnya akan semakin baik dan lebih bertahan lama, karena peserta didik mampu melihat kreativitas antar topik dalam matematika (Rahmi, 2015, hlm. 108-109). Untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif perlu indikator pemahaman diantaranya; kelancaran yaitu kemampuan untuk menjawab dengan sejumlah jawaban jika diajukan sebuah pertanyaan, keluwesan yaitu kemampuan memberikan penafsiran terhadap suatu gambar atau masalah, kerincian yaitu kemampuan untuk melakukan langkah-langkah terperinci untuk mencari sebuah jawaban terhadap suatu permasalahan, keaslian yaitu kemampuan untuk menemukan penyelesaian baru dalam memecahkan masalah.

2. Model *Project Based Learning* (PjBL)

Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model dengan penerapan pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, pelaksanaannya mampu mengajarkan peserta didik agar dapat menguasai keterampilan dalam belajar. Adapun sintaks utama dalam penerapan *Project Based Learning* (PjBL) yang dikembangkan oleh *The George Lucas Educational Foundation*, ialah (1) dimulai dengan pertanyaan yang esensial, (2) perencanaan aturan pengerjaan proyek, (3) membuat jadwal hasil, (4) me-monitoring perkembangan proyek siswa, (5) penilaian hasil kerja siswa, (6) evaluasi pengalaman belajar siswa.

3. *Wordwall*

Wordwall adalah aplikasi berbasis situs web yang digunakan untuk membuat materi pembelajaran seperti kuis, perjodohan, berpasangan, kata acak, pencarian kata, pengelompokan, dan aktivitas serupa lainnya. (Eriska, Aprianti, Nurkholis, & Rahayu, 2023)