

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu hasil peradaban bangsa yang dikembangkan atas dasar pandangan hidup bangsa itu sendiri (nilai dan moral masyarakat) untuk mencapai cita-cita dan tujuannya. (Hapudin, 2022, p. 1) mengatakan bahwa pendidikan merupakan upaya mengembangkan potensi-potensi peserta didik, baik potensi fisik, potensial cipta, rasa maupun karsanya, agar potensi tersebut menjadi nyata dan dapat berfungsi dalam perjalanan hidupnya. Artinya, terdapat kebutuhan peserta didik yang harus dipahami oleh pendidik, yaitu: peserta didik senang bermain, peserta didik senang bergerak, peserta didik senang dengan kegiatan berkelompok dan peserta didik senang dengan hal-hal yang bersifat konkret. Semua itu terdapat pada peserta didik di jenjang sekolah dasar.

Sekolah Dasar (SD) merupakan organisasi sosial yang mempunyai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut (Marini, 2014, p. 2) tujuan utama sekolah dasar adalah memberikan pendidikan yang berkualitas kepada peserta didik disekolah dasar. Sekolah Dasar memiliki staf sendiri yang merupakan sumber daya manusia yang dimiliki. Sekolah Dasar juga memiliki sumber daya sendiri, yaitu terdiri dari finansial, material, dan fisik. Sekolah Dasar memiliki mata pelajaran yang wajib yaitu: PPKn, Bahasa Indonesia, Ilmu Penegtauhan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Seni budaya (SBdP), dan Matematika.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang menjadi alat untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain. Menurut (Fitri, Kowiyah, & Ima, 2017, p. 1) Matematika bagi peserta didik SD berguna untuk kepentingan hidup dalam lingkungannya, untuk mengembangkan pola pikirnya dan untuk mempelajari ilmu-ilmu pada tahapan selanjutnya. Oleh karena itu, penguasaan terhadap matematika mutlak diperlukan, dan konsep-konsep sebelumnya dan akan menjadi dasar bagi konsep selanjutnya. Dengan adanya peserta didik yang kreatif secara matematis juga tentunya akan memudahkan peserta didik kreatif dalam hal lainnya

Kemampuan berpikir kreatif menurut (Noviyana, 2017) adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif menurut Johnson (Fajarwati, 2011) adalah kemampuan dimana peserta didik menghasilkan ide-ide yang dihasilkan dari pemahaman baru. maka peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif akan mampu mencari solusi dengan cara yang baru. Kemampuan ini merupakan salah satu tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran matematika di sekolah. Dalam mencapai tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, hendaknya didukung dengan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kreatif peserta didik. Apabila kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat berkembang maka kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik juga bisa terwujud.

Kemampuan pemecahan masalah menjadi tujuan utama dari beberapa tujuan belajar matematika. (Susanti Wida, et.al, 2021, p. 4) menerangkan bahwa latar belakang atau alasan seseorang perlu belajar memecahkan masalah matematis adalah adanya fakta bahwa orang yang mampu memecahkan masalah akan hidup dengan produktif dalam abad 21 ini. Orang yang terampil dalam memecahkan masalah akan berpacu dengan kebutuhan hidupnya, menjadi pekerja yang lebih produktif, dan memahami isu-isu kompleks yang berkaitan dengan masyarakat global. Salah satunya seperti pada mata pelajaran matematika materi pecahan .

Pecahan merupakan salah satu materi dari mata pelajaran matematika yang ada di semester genap. Menurut (Sukiyanto, et.al, 2021, p. 15) pecahan adalah salah satu kajian inti dari matematika yang dipelajari di sekolah dasar (SD). Pembahasannya menitikberatkan pada pengerjaan (operasi) hitung dasar yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian baik untuk pecahan biasa, desimal, maupun persen.

Inventarisasi masalah yang dilakukan peneliti pada saat pelatihan di PPPPTK matematika maupun di daerah terhadap pendidik pemandu dan pengawas SD tentang materi pecahan, menunjukkan adanya kelemahan-kelemahan dalam penguasaan materi, penyiapan dan penggunaan media maupun pemilihan strategi dan metodenya. Dari hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 01 Subur Jaya, peneliti menemukan bahwa pada pembelajaran matematika banyak peserta didik yang berperan pasif. Pada proses pembelajaran tatap muka masih menggunakan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konvensional, dimana pendidik yang aktif dan peserta didik yang pasif. Terutama

pada kemampuan berfikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematis di SD tersebut tergolong masih rendah. Ini dikatkan dengan peserta didik yang masih banyak belum paham ketika diberi soal materi pecahan. Hal ini diperkuat dengan salah satu pendidik yang mengajar di kelas. Berdasarkan hasil wawancara awal terhadap salah satu pendidik yang mengajar di kelas IV, bahwasanya pada saat proses pembelajaran berlangsung pendidik menggunakan pendekatan konvensional. Materi pelajaran peserta didik masih bersifat abstrak, dimana peserta didik hanya diberikan materi, contoh, dan soal tanpa peserta didik harus mengembangkan pengetahuannya sendiri. Jadi akibat dari hal tersebut kurangnya kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Dengan kondisi tersebut, secara tidak langsung akan berdampak pada pemecahan masalah matematis peserta didik, sehingga proses pembelajaran peserta didik tidak percaya diri dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan masalah yang ada di SD tersebut, peneliti menawarkan model yang sesuai untuk peserta didik. Model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) sebagai pedagogi menggunakan artefak bagi peserta didik untuk mempraktikkan ketrampilan pemecahan masalah melalui kolaborasi dengan rekan-rekan mereka. (Upu, Djam'an, & et.al, 2022, p. 25). Artinya, model PBL merupakan pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai dasar bagi peserta didik untuk belajar, dimana peserta didik dapat menerapkan berfikir kritis, menyelesaikan masalah dan mengaplikasikan pengetahuan ke dalam situasi dunia nyata peserta didik. PBL

merupakan pembelajaran dengan penyajian permasalahan kontekstual yang ditemukan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ferawati & Suhendri, 2020), dimana hasil penelitiannya menjelaskan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Selanjutnya Penelitian yang dilakukan oleh (Setyaningsih & Rahman, 2022) Hasil penelitiannya menunjukkan bahwasanya terdapat pengaruh yang positif dari pengaplikasian model PBL / *Problem Based Learning* pada kemampuan pemecahan masalah matematis para peserta didik. (Widyastuti & Airlanda, 2021) mengatakan bahwa pada penelitiannya mode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki pengaruh yang sangat besar pada pembelajaran matematika jenjang sekolah dasar khususnya dalam hal kemampuan pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, antara *problem based learning* dengan kemampuan berfikir kreatif dan pemecahan masalah matematis sangat berkaitan erat dan saling mempengaruhi. Dengan demikian, peneliti berusaha melakukan penelitian dengan judul **PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 01 SUBUR JAYA**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- a) Peserta didik menganggap mata pelajaran Matematika sulit dipahami.
- b) Keterampilan berfikir kreatif dan Kemampuan pemecahan masalah matematis sebagian peserta didik masih rendah. Hal ini terlihat dengan rendahnya minat serta kepercayaan diri peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematika.
- c) Penggunaan model pembelajaran PBL belum diterapkan oleh pendidik saat pembelajaran dikelas.
- d) Pembelajaran masih berpusat pada peserta didik.

1.2.2 Pembatasan Lingkungan Masalah

Agar masalah tidak menyimpang dari target yang diharapkan, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan lingkup masalah, yaitu sebagai berikut:

- a) Materi yang dipelajari tentang pecahan
- b) Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SD NEGERI 01 Subur Jaya semester genap tahun ajaran 2023/2024.

1.2.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Apakah ada pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik SD NEGERI 01 Subur jaya?
- b) Apakah ada korelasi antara kemampuan berfikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik SD NEGERI 01 Subur jaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Mengetahui pengaruh model PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah Matematis peserta didik di SD NEGERI 01 Subur jaya.
- b) Mengetahui korelasi antara kemampuan berfikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik SD NEGERI 01 Subur jaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, yakni sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan terutama pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini berguna bagi :

a) Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematis sehingga peserta didik dapat mempunyai pengalaman belajar secara nyata atau real melalui model PBL.

b) Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberi pertimbangan dalam memilih model PBL sebagai model pembelajaran berkelanjutan agar mudah dipahami peserta didik.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak atau pengaruh positif di Sekolah Dasar .

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan sebagai acuan dan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan topik permasalahan yang berbeda.