

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu proses yang terjadi pada setiap individu yang dikembangkan dengan pelatihan, pengajaran, pemberian tugas, pembinaan karakter serta pendidikan membentuk siswa menjadi individu yang berkualitas dalam kehidupan sehari-hari (Sari & Rosidah, 2023). Pendidikan berfungsi sebagai fasilitator dalam pengembangan kemampuan yang dimiliki siswa baik untuk dirinya ataupun lingkungannya (Saputro, 2023). Pendidikan sangat diperlukan untuk menggali potensi dalam diri individu, membantu membentuk karakter siswa, termasuk berpikir kritis dan kreatif (Ermayani, 2023).

Berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, memberikan ide yang bisa diterapkan dalam memecahkan permasalahan melalui proses yang melibatkan kesenangan dan keasyikan yang terlihat dalam melakukan aktivitas kreatif (Siskawati, 2020). Siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif mampu mengenal pengetahuan yang sudah diperoleh serta dapat menerapkannya untuk menyelesaikan masalah yang bersifat baru (Siagian, 2021). Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif akan memiliki daya ingat yang tinggi dan akan mampu menemukan ide-ide untuk menyelesaikan masalah oleh karena itu kemampuan berpikir kreatif sangat dibutuhkan untuk dimiliki dalam proses pembelajaran (Ishlahul dan Haryanti, 2023).

Berpikir kreatif dapat dikembangkan pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang selalu

dipelajari dari setiap jenjang yaitu mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi agar peserta didik mampu berpikir analisis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta matematika berperan sebagai salah satu cara untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi di kehidupan sehari-hari (Wulandari, 2023). Matematika merupakan benda-benda pikiran yang bersifat abstrak dan tidak mudah diamati dan dipahami oleh siswa karena terdapat, angka, rumus, hitung-hitungan (Hasanah, 2023).

Peneliti telah melakukan observasi dan wawancara awal dengan guru kelas V SD Negeri Sukajaya yang dilakukan pada tahun 2024. Hasil dari observasi menunjukkan bahwa pembelajaran matematika pada kelas V menggunakan metode ceramah dan mencatat, kemudian siswa diminta mengerjakan soal latihan yang ada di buku cetak. Siswa terlihat tidak aktif dalam pembelajaran, ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi, siswa cenderung bermain dengan teman sebangku, beberapa siswa terlihat bosan dan mengantuk saat pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru diketahui bahwa metode pembelajaran menggunakan metode ceramah, secara umum siswa kelas V termasuk siswa yang rajin dan mudah diajak berkomunikasi.

Berdasarkan hasil nilai belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Sukajaya tahun pelajaran 2024 dari jumlah 35 siswa masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 yang telah ditentukan sekolah khusus pada mata pelajaran matematika. Hal ini dilihat dari nilai hasil belajar matematika siswa, dari 35 siswa kelas V hanya 11 siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 sedangkan 24 siswa tidak

mencapai nilai KKM. Kesalahan yang dialami siswa dari pengerjaan soal yaitu siswa tidak bisa menjawab pertanyaan dengan benar, siswa tidak bisa menuliskan susunan daftar nilai secara teratur dalam kolom dan baris serta siswa tidak bisa menuliskan nilai tertinggi dan terendah.

Dari hasil pengerjaan siswa tersebut menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar tersebut salah satunya disebabkan oleh rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta kemauan siswa untuk berpikir kreatif dalam menemukan sendiri jawaban yang benar saat mengerjakan soal, siswa tidak bisa menentukan nilai tertinggi dan terendah, siswa belum bisa menyusun data dengan benar dan siswa menjawab asal-asalan. Hal ini didukung oleh (Utami & Endaryono, 2020) menyatakan guru lebih sering memberikan contoh dengan penyelesaiannya langsung, jarang memberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif sehingga siswa hanya sebagai pencatat, keadaan ini membuat siswa menjadi kurang aktif dan menjadi kurang berpikir kreatif menyebabkan hasil belajar yang rendah.

Untuk mengatasi permasalahan diatas dibutuhkan model pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar sehingga siswa dapat berpikir kreatif. Salah satu upaya yang dilakukan guru untuk mewujudkan keberhasilan pembelajaran dalam melatih siswa untuk mandiri dan mampu berpikir kreatif yaitu dengan pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran (Koeswanti, 2021). Model pembelajaran *problem based learning* mempunyai kelebihan yaitu melatih kemampuan siswa untuk bisa memecahkan masalah secara kritis dan ilmiah, melatih siswa berpikir kritis, analisis, kreatif dan menyeluruh serta memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa dengan

mengarahkan siswa untuk bersama-sama memecahkan masalah (Sulistianah, 2022).

Model pembelajaran *problem based learning* melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, siswa diberi kebebasan untuk berpikir dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi, kemampuan berpikir kreatif siswa akan muncul dengan pembelajaran PBL karena didukung oleh suasana belajar yang berpusat pada siswa sehingga siswa mudah mengemukakan ide-ide serta lingkungan belajar dalam menyelesaikan permasalahan yang ada sehingga siswa tidak hanya mendapatkan informasi dari guru saja (Aslach, 2020). Model pembelajaran PBL dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta menuntut siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran agar bisa mencapai penyelesaian masalah yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Sari & Rosidah, 2023).

Model pembelajaran *problem based learning* cocok digunakan untuk pembelajaran matematika materi penyajian data karena mencakup berbagai metode dan teknik untuk memperoleh, mengorganisir, menginterpretasikan, dan menyajikan data. Siswa akan belajar mengumpulkan data melalui observasi, survey, atau eksperimen. Selanjutnya, mereka akan mempelajari cara mengelompokkan, mengurutkan, atau merangkum data dalam bentuk tabel, diagram batang atau diagram lingkaran.

Hasil penelitian (Hastawan, 2023) menunjukkan bahwa rata-rata *persentase* pelaksanaan guru dalam penerapan model PBL sebesar 93% dan pada siswa sebesar 92,33%. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang diukur melalui

pembuatan peta konsep pada siklus I = 52,94%, siklus II = 76,47%, dan siklus III = 82,35%. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif ditunjukkan oleh siswa mampu membuat peta konsep dengan keberagaman isi dan variasi bentuk yang menarik dengan menggunakan penggunaan bahasa yang baik dan benar. Selanjutnya hasil penelitian (Azizah, 2023) menunjukkan bahwa implementasi model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa kelas III SDN 1 Waluyorejo Kebumen pada materi tematik tema 1 subtema 3. Hal ini didukung dengan rata-rata persentase pada siklus II mengalami peningkatan dari pra siklus dan siklus I. Pada pra siklus rata-rata persentase ketuntasan tes kemampuan berfikir kreatif siswa sebesar 32 % dengan kategori sangat kurang. Kemudian pada siklus I rata-rata persentase ketuntasan tes kemampuan berfikir kreatif siswa meningkat mencapai 52% dengan kategori kurang, sedangkan rata-rata ketuntasan tes kemampuan berfikir kreatif siswa pada siklus II yang diperoleh meningkat menjadi 88,75 % dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti akan meneliti lebih dalam mengenai “Penerapan *Model Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi Penyajian Data Di Sekolah Dasar”.

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berhubungan dengan judul penelitian ini, yaitu:

- 1) Pada pelajaran matematika guru masih menggunakan metode ceramah.
- 2) Dari 35 siswa kelas V SD hanya 11 siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran matematika.
- 3) Rendahnya hasil belajar matematika disebabkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang rendah.

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Pada penelitian ini, penulis membatasi ruang lingkup masalah yaitu:

- 1) Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
- 2) Penelitian dibatasi hanya pada pembelajaran matematika materi penyajian data.
- 3) Subjek penelitian siswa kelas V SD Negeri Sukajaya tahun ajaran 2024.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan fokus penelitian diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa materi penyajian data di sekolah dasar melalui model *problem based learning*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang dan perumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa materi penyajian data di sekolah dasar melalui model *problem based learning*.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **a) Manfaat Teoritis**

Menambah ilmu pengetahuan serta wawasan mengenai penerapan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan kreatif siswa. Serta dijadikan sebagai referensi untuk menunjang peneliti selanjutnya.

#### **b) Manfaat Praktis**

##### **1) Bagi Siswa**

Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan siswa menemukan pengalaman dengan cara belajar yang baru, yang berbeda serta lebih menyenangkan sehingga siswa termotivasi dan tertarik untuk belajar matematika.

##### **2) Bagi Guru**

Penelitian ini memberikan informasi tentang pentingnya penggunaan model *problem based learning* sehingga guru dan siswa dapat menerapkan secara langsung dan hasil belajar yang diperoleh sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### **3) Bagi Sekolah**

Diharapkan dapat memberi masukan dan pengetahuan mengenai pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.