BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran pada abad 21 menekankan pada proses pembelajaran yang mengutamakan pada *student centered* atau yang menuntut peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini guru hanya berperan sebagai pembimbing dalam pembelajaran, fasilitator atau mediator serta perancang pembelajaran agar peserta didik aktif dan kreatif dalam mencari pengetahuan yang baru Kirom (2017). Seperti halnya pada pembelajaran matematika, tujuan mata pelajaran matematika yang dipelajari disetiap jenjang pendidikan ialah dapat menggunakan cara berpikir yang logis, kreatif, dan sistematis, serta dapat mengembangkan sifat ulet dan gigih dalam menyelesaikan suatu masalah.

Rachmantika dan Wardono (2019) matematika yang merupakan salah satu bidang ilmu yang menuntut kemampuan peserta didik dalam memberikan argumentasi, berfikir kritis, dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran matematika tidak hanya sekedar melakukan proses untuk menerima informasi dan keterampilan saja, namun dalam proses pembelajaran juga mencakup rekonstruksi ide-ide atau pengetahuan yang baru oleh pikiran. Dengan demikian, inti dari proses pembelajaran adalah proses konstruksi pengetahuan.

Sebagai seorang pendidik, guru harus mampu membuat peserta didik-peserta didiknya menjadi pribadi yang kompeten, tidak sebatas membuat peserta didik tahu dan mengerti saja melainkan bisa membuat peserta didik menjadi pribadi yang kreatif. Hal ini sesuai dengan kompetensi yang harus dimiliki peserta didik pada abad

21. Menurut Septikasari dan Nugraha Frasandy (2018) menyatakan bahwa pembelajaran abad 21 mencerminkan pada empat hal yakni *Critical Thinking and Problem Solving*, *Creative Thinking and Innovation*, *Collaboration* dan *Communication* (4C) dengan tujuan untuk mempersiapkan peserta didik pada perkembangan zaman yang menuntut agar dapat bersaing secara global.

Pengembangan mutu serta kualitas pendidikan di semua aspek diperlukan agar tercapainya tujuan kurikulum 2013. Termasuk di dalam pembelajaran matematika. Dalam pengembangan pembelajaran matematika peserta didik diarahkan untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking Skill* (HOT's). Ada beberapa kemampuan matematis yang termasuk HOT's yaitu kemampuan pemahaman konsep matematis, pemecahan masalah, berpikir kreatif, penalaran matematis, berpikir kritis, komunikasi, representasi dan koneksi matematis. Selanjutnya Dinni (2018) berpendapat bahwa peningkatan kemampuan berpikir yang berhubungan dengan kemampuan untuk berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah menggunakan pengetahuan yang dimiliki serta membuat keputusan dalam situasi-situasi yang kompleks, berpikir secara kritis dalam menerima berbagai jenis informasi, akan meningkatkan level berpikir peserta didik menjadi lebih tinggi merupakan sasaran utama dari kemampuan HOTS.

Dalam proses pembelajaran matematika salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang perlu dikembangkan adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan ini sangat diperlukan dalam kehidupan peserta didik sehingga patut sekali untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran. Kemampuan ini senantiasa akan melatih dan membantu peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah dan memberikan

solusi-solusi terbaiknya pada masalah-masalah tersebut. Noer (2011) bahwa intuisi dalam kesadaran yang memperhatikan kefasihan, fleksibilitas berpendapat, dan kebaruan merupakan dasar dari kombinasi berpikir logis dan berpikir divergen dalam berfikir kreatif. Ketepatan, keragaman, dan kuantitas jawaban menjadi fokus utama dalam ketersediaan informasi atau data dalam menemukan banyaknya kemungkinan jawaban terhadap suatu permasalahan adalah dasar dalam berpikir kreatif.

Melalui berpikir kreatif peserta didik diberikan kesempatan untuk mengemukakan gagasan-gagasan baru dalam penyelesaian suatu masalah. Menurut beberapa para ahli dapat disimpulkan aspek- aspek dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif adalah:

1. Kelancaran (*fluency*): kemampuan untuk menciptakan jawaban, gagasan, penyelesaian masalah atau pertanyaan tepat dan relevan.
2. Keluwesan (*flexibility*): kemampuan untuk menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda, mencari banyak alternatif yang berbeda, dan mampu mengubah cara pendekatan.
3. Aspek kebaruan (*Originality*): kemampuan penyelesaian masalah atau memberikan pernyataan maupun contoh unik, tidak biasa atau baru menggunakan strategi yang bersifat baru, unik, atau tidak biasa.
4. Aspek elaborasi (*Elaboration*): kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambah detail-detail dari objek, gagasan atau situasi menjadi lebih menarik.

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran di kelas nyatanya kreativitas atau kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih kurang mendapat perhatian terutama pada mata pelajaran matematika. Hal ini berdampak pada tidak terpacunya peserta didik dalam memberikan solusi atau jawaban yang mengembangkan kreativitasnya. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang masih belum maksimal ini menyebabkan rendahnya kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah. Hal ini sesuai dengan hasil studi PISA pada tahun 2018 yang menilai 600.000 anak berusia 15 tahun dari 79 negara setiap tiga tahun sekali. Berdasarkan hasil studi tersebut Peringkat PISA Indonesia Tahun 2018 ini menurun bila dibandingkan dengan hasil PISA yang dilakukan pada tahun 2015. Studi ini membandingkan kemampuan setiap anak di bidang membaca, matematika, dan kinerja sains. Indonesia menempati peringkat 73 atau 7 terbawah dengan skor rata-rata 379 dalam kategori matematika.

Mendikbud menyatakan rata-rata hasil Ujian Nasional (UN) SMP untuk mata pelajaran Matematika selalu rendah tiap tahunnya. Ditahun 2016 nilai rata-rata nasional matematika ada di angka 61,33 , di 2017 turun menjadi 52,69, dan pada 2018 hanya menyentuh 31,38. Hasil nilai UN yang mengalami penurunan ini dikarenakan peningkatan persentase soal kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking Skill* (HOT's) sebesar 10%. Penyelesaian soal-soal yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi belum mampu diadaptasi oleh peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa penyelesaian permasalahan-permasalahan hanya dapat terjadi apabila permasalahan tersebut sudah pernah dibahas di kelas. Untuk

menghadapi permasalahan baru yang kontekstual serta yang membutuhkan kemampuan berpikir kreatif yang tinggi, mereka masih merasa kesulitan.

Berdasarkan hasil penelitian Sutrimo (2016) terlihat bahwa persentase ketercapaian masing-masing aspek atau komponen berpikir kreatif yakni pada aspek *fluency* 62,5%, aspek *flexibility* 77%, serta aspek *originality* 0%. Hal ini terlihat bahwa peserta didik belum mampu untuk menggunakan ide atau gagasannya sendiri dalam menyelesaikan suatu masalah. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Herlina et al (2018) yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik pada tingkat SMP masih tergolong pada kategori kurang kreatif (rendah), meskipun terdapat peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi namun persentasenya lebih kecil daripada persentase peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kurang kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik belum mampu mengembangkan dan menggunakan kemampuan berpikir kreatif matematis secara maksimal. Hal tersebut didukung oleh hasil refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan peneliti sebagai guru matematika di SMPN 8 Tanjung Jabung Timur yakni kebiasaan sebagian besar peserta didik pada saat pembelajaran matematika yaitu peserta didik kurang aktif dan tertarik dalam mengajukan pertanyaan dan mengikuti pembelajaran. Peserta didik juga ragu-ragu ataupun tidak berani menyelesaikan soal dengan caranya sendiri dan bahkan tidak berani menjawab pertanyaan guru dengan ide/gagasannya sendiri dengan alasan takut salah serta peserta didik cenderung meniru cara-cara yang diberikan guru atau buku saja. Hal ini menyebabkan hasil pembelajaran yang diperoleh tidak optimal dengan

persentase hanya 15% peserta didik yang mampu memenuhi indikator-indikator berpikir kreatif.

Berdasarkan kenyataan yang ada maka perlunya upaya dalam memperbaiki proses pembelajaran. Inovasi dalam pembelajaran adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaikinya. Menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk terus belajar dengan baik dan bersemangat dalam menyelesaikan masalah serta mengasah kreativitas. Proses pembelajaran tersebut dapat diciptakan jika seorang guru memilih dan menggunakan model pembelajaran serta perangkat-perangkat pendukung yang tepat sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik. Model pembelajaran yang sesuai digunakan dalam pembelajaran matematika adalah model pembelajaran yang dapat mendukung peserta didik untuk aktif mencari tahu konsep dan mengembangkan kreativitasnya dalam menyelesaikan masalah yang menjadi tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan saat ini adalah *Problem Based learning* (PBL).

Model PBL merupakan suatu model pembelajaran yang menjadikan permasalahan sebagai pijakan awal pada pembelajaran, dalam pembelajaran berbasis masalah peserta didik memperoleh kesempatan untuk dapat mengkonstruksi pengetahuannya melalui kegiatan menemukan dan memecahkan masalah, serta selanjutnya mengkomunikasikan gagasan matematis yang diperolehnya. Hal tersebut ditegaskan oleh Hotimah (2020) bahwa PBL merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menolong siswa untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada pada era globalisasi saat ini. Pembelajaran yang melibatkan peserta

didik secara aktif dalam pembelajaran akan membantu peserta didik untuk dapat menggunakan pengetahuan sebelumnya dalam rangka mengkonstruksi pengetahuan secara mendalam.

Namun dalam penerapan pada proses pembelajaran matematika, model PBL masih memiliki beberapa kekurangan dan kelemahan. Menurut hasil penelitian Tyas (2017) menunjukkan bahwa pada tahap perencanaan guru mengalami kesulitan dalam menentukan masalah yang tepat sehingga mampu menstimulus suasana diskusi yang baik. Selanjutnya pada proses diskusi guru dan peserta didik belum melaksanakan dengan maksimal dikarenakan peserta didik belum tertarik dengan masalah yang diberikan dan hasil diskusi yang dilakukan belum optimal.

Sebagai penyempurnaan dari model pembelajaran PBL maka peneliti akan menggunakan budaya sebagai satu alternatif yang dapat digunakan dalam mengembangkan model pembelajaran. Dengan menyertakan konteks budaya dapat memberikan dan menciptakan pembelajaran bermakna untuk mencapai pemahaman konsep yang baik atas informasi keilmuan yang diperoleh, serta penerapan informasi keilmuan tersebut dalam konteks permasalahan komunitas budaya. Komunitas kebudayaan mempunyai banyak ide matematis yang dapat dikaji dan diteliti pada setiap konteks kegiatan budaya yang dilakukan agar bisa dijadikan sebagai bahan atau sumber pembelajaran matematika yang kontekstual.

Menurut Gluzman et al., (2018) pembelajaran matematika melalui program perspektif etnomatematis (berbasis budaya) membantu peserta didik untuk mengetahui lebih banyak tentang realitas, budaya, masyarakat, masalah lingkungan, dan diri mereka sendiri dengan menyediakan konten matematika dan pendekatan

pedagogis yang memungkinkan mereka untuk berhasil menguasai permasalahan-permasalahan matematika.

Etnomatematika adalah kegiatan atau gagasan matematis, tentang aspek matematis dari fenomena budaya, tentang unsur-unsur matematika dalam konteks budaya. Etnomatematika tersebut merupakan salah satu alternative yang dapat dijadikan sebagai sumber bahan kajian, etnomatematika digambarkan sebagai pelajaran dari ide dan kegiatan matematika seperti menanamkan konsep dalam konteks budaya tertentu Budiarto et al., (2019).

Selanjutnya menurut Wandari et al., (2018) elemen-elemen dari budaya sejajar dengan aspek-aspek matematika, ada beberapa bagian aspek-aspek matematika tersebut yang berhubungan dengan pembelajaran matematika. Hubungan ini berkaitan dengan konsep-konsep matematika yang dipelajari dalam pembelajaran formal di sekolah. Peserta didik dapat memahami pembelajaran matematika dengan lebih mudah dan asyik melalui budaya, khususnya budaya Jambi yang dikolaborasikan ke dalam pembelajaran matematika. Peserta didik dapat mengintegrasikan budaya kedalam materi matematika dan mengetahui lebih banyak tentang budayanya sendiri. Dalam hal ini proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan budaya sebagai titik awal permasalahan dan proses pemahaman suatu konsep matematika. Menurut Kamid et al., (2018) melalui integrasi budaya dan matematika dalam pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam mengembangkan kreativitasnya dan melestarikan budayanya.

Dalam pembelajaran matematika diperlukan suatu konsep dan struktur langkah-langkah pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta

didik melalui masalah-masalah kontekstual atau permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berpikir kreatif dapat ditingkatkan jika kemampuan matematika lainnya juga dikembangkan seperti literasi matematika, argumentasi dan berpikir kritis. Menurut hasil penelitian Makhmudah (2018) kemampuan literasi matematika diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk merumuskan, menerapkan dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks, termasuk kemampuan melakukan penalaran secara matematis dan menggunakan konsep, prosedur, dan fakta untuk menggambarkan, menjelaskan atau memperkirakan fenomena/kejadian. Oleh karena itu terdapat keterkaitan antara kemampuan literasi matematika, argumentasi dan berpikir kritis dalam membantu seseorang untuk memahami peran atau kegunaan matematika di dalam kehidupan sehari-hari sekaligus menggunakannya untuk membuat keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah sehingga ide-ide kreatif dapat dikembangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berdasarkan Masalah Berbasis Budaya Jambi Terintegrasi Literasi Matematika, Argumentasi dan Berpikir Kritis untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang ditemukan sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran matematika di sekolah, model pembelajaran yang digunakan masih pembelajaran langsung dan diskusi kelompok sehingga belum melatih kemampuan berpikir kreatif.
2. Model pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan tahapan yang umum/sintak yang telah ada, sehingga belum mampu mencapai tujuan yang diinginkan dalam proses pembelajaran matematika.
3. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif dan kritis peserta didik dalam mempelajari konsep-konsep geometri, baik dalam memahami konten maupun menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
4. Peserta didik memiliki latar belakang pembelajaran pada masa covid 19 (*learning loss*). Sehingga memiliki keterbatasan dalam memunculkan ide kreatif dalam menghubungkan kemampuan yang dimiliki dengan materi pembelajaran.
5. Perangkat pembelajaran yang digunakan di sekolah belum memenuhi indikator-indikator dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika, argumentasi, berpikir kritis dan berpikir kreatif.
6. Pembelajaran di sekolah belum menggunakan permasalahan-permasalahan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.
7. Implementasi model *problem based learning* belum sepenuhnya dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif peserta didik karena belum menggunakan pembelajaran kontekstual.

Dengan demikian diperlukannya model pembelajaran berdasarkan masalah dalam pembelajaran matematika yang dilengkapi dengan perangkat pembelajarannya sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dibagi menjadi dua bagian, yaitu rumusan masalah tahap 1 (pengembangan konseptual) dan rumusan masalah tahap 2 (penelitian eksperimen).

1.3.1 Rumusan Masalah Tahap 1 (Pengembangan Konseptual)

1. Bagaimanakah prosedur penyusunan konsep model PBL (*Problem Based Learning*) berbasis budaya Jambi, literasi matematika, argumentasi, dan kemampuan berpikir kritis untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis?
2. Bagaimanakah tahapan pengembangan model PBL berbasis budaya Jambi berdasarkan teori belajar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis?
3. Bagaimanakah proses validasi pengembangan model PBL berbasis budaya Jambi, literasi matematika, argumentasi, dan kemampuan berpikir kritis untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis?
4. Bagaimanakah tahapan implementasi pengembangan model PBL berbasis budaya Jambi, literasi matematika, argumentasi, dan kemampuan berpikir kritis untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis?

1.3.2 Rumusan Masalah Tahap 2 (Pengujian Konsep/Penelitian Eksperimen)

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif?
2. Apakah terdapat pengaruh literasi matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif?
3. Apakah terdapat pengaruh argumentasi terhadap kemampuan berpikir kreatif?
4. Apakah terdapat pengaruh berpikir kritis terhadap kemampuan berpikir kreatif?
5. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan literasi matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif?
6. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan argumentasi terhadap kemampuan berpikir kreatif?
7. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan berpikir kritis terhadap kemampuan berpikir kreatif?

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam Penelitian tahap 1 (pengembangan konseptual) ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Menyusun prosedur penyusunan konsep pengembangan model PBL berbasis budaya Jambi, literasi matematika, argumentasi, dan kemampuan berpikir kritis untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis.
2. Mendeskripsikan tahapan pengembangan model PBL berbasis budaya Jambi, berdasarkan teori belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis.

3. Mendeskripsikan proses validasi pengembangan model PBL berbasis budaya Jambi, literasi matematika, argumentasi, dan kemampuan berpikir kritis untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis.
4. Mendeskripsikan tahapan implementasi pengembangan model PBL berbasis budaya Jambi, literasi matematika, argumentasi, dan kemampuan berpikir kritis untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis.

Adapun tujuan dari penelitian tahap 2 (pengujian konsep/penelitian eksperimen) ini ialah sebagai berikut:

1. Menjelaskan pengaruh model pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif?
2. Menjelaskan pengaruh literasi matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif?
3. Menjelaskan pengaruh argumentasi terhadap kemampuan berpikir kreatif?
4. Menjelaskan pengaruh berpikir kritis terhadap kemampuan berpikir kreatif?
5. Menjelaskan interaksi antara model pembelajaran dan literasi matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif?
6. Menjelaskan interaksi antara model pembelajaran dan argumentasi terhadap kemampuan berpikir kreatif?
7. Menjelaskan interaksi antara model pembelajaran dan berpikir kritis terhadap kemampuan berpikir kreatif?

1.5 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini ada beberapa manfaat yang dilihat dari tiga aspek yaitu:

1.5.1 Bagi Peserta Didik

1. Model pembelajaran yang dikembangkan ini dapat digunakan untuk membantu menambah wawasan dan pemahaman konsep serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi geometri segiempat dan segitiga.
2. Menambah pengetahuan peserta didik terkait budaya jambi yang dapat dijadikan sumber belajar pada pembelajaran matematika serta dapat melestarikannya.
3. Memperoleh pembelajaran yang menarik, bermakna dan kontekstual dalam kehidupan peserta didik dalam memahami dan menyelesaikan masalah terkait materi geometri segiempat dan segitiga.

1.5.2 Bagi Guru Mata Pelajaran

1. Perangkat pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran matematika yang lebih kontekstual berbasis budaya Jambi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis.
2. Perangkat pembelajaran ini akan mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas dan membimbing peserta didik untuk menemukan konsep dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
3. Menjadi salah satu solusi dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mengatasi masalah pembelajaran matematika dan meningkatkan hasil belajar.

1.5.3 Bagi Peneliti

1. Meningkatkan kemampuan dan pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran serta perangkat pembelajaran pendukungnya khususnya dalam pembelajaran matematika berbasis budaya Jambi.

2. Sebagai salah satu rujukan untuk mengembangkan model pembelajaran dan perangkat pembelajaran pada materi lain dengan berfokus memanfaatkan aspek-aspek budaya yang diintegrasikan dalam pembelajaran matematika.

1.6 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian ini, spesifikasi produk yang diharapkan ialah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa model pembelajaran matematika berdasarkan masalah berbasis budaya Jambi dengan menggunakan kurikulum 2013 yang mencakup materi geometri bangun datar segiempat dan segitiga kelas VII SMP.
2. Perangkat pembelajaran sebagai pendukung model pembelajaran yang disajikan dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik sekolah menengah pertama dan mengintegrasikan budaya Jambi dalam penyusunan serta pelaksanaan pembelajaran.
3. Model pembelajaran yang dikembangkan merupakan hasil modifikasi atau penyempurnaan dari model pembelajaran PBL yang mengintegrasikan komponen-komponen budaya Jambi dalam langkah-langkah pembelajaran dan pelaksanaan seluruh proses pembelajaran pada materi geometri peserta didik SMP.
4. Hasil pengembangan model ini akan diterapkan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran geometri segiempat dan segitiga.

1.7 Asumsi Pengembangan dan Batasan Penelitian

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran matematika berdasarkan masalah berbasis budaya Jambi pada materi geometri bangun datar ini akan membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, sehingga mampu memecahkan permasalahan yang diberikan.

1.7.2 Batasan Pengembangan

Peneliti membatasi penelitian ini pada pengembangan model pembelajaran matematika berdasarkan masalah berbasis budaya Jambi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi geometri bangun datar segiempat dan segitiga untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Budaya Jambi yang diintegrasikan ialah budaya dari kabupaten Muaro Jambi yakni Candi Muaro Jambi serta tradisi-tradisi masyarakat di Muaro Jambi.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan pemahaman antara peneliti dengan pihak-pihak yang akan memanfaatkan hasil penelitian ini maka diperlukan beberapa definisi istilah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran dalam penelitian ini merupakan suatu pola atau kerangka kerja konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan dan mewujudkan suatu proses dan pelaksanaan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
2. Model pembelajaran PBL atau pembelajaran berbasis masalah merupakan model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik berlatih berfikir kreatif dan memiliki keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh suatu pengetahuan.
3. Budaya Jambi adalah sesuatu hal yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari yang merupakan ciri atau khas dari daerah Jambi, karena budaya merupakan kesatuan utuh dan menyeluruh yang berlaku dalam suatu komunitas khususnya pada masyarakat Jambi.
4. Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk berpikir atau untuk mengemukakan beragam cara dalam suatu penyelesaian masalah dan cara-cara yang baru dan tidak biasa, serta menemukan solusi-solusi yang unik terhadap masalah yang dihadapi.