

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Berdasarkan Undang-Undang tahun 2003 nomor 20 pasal 1 ayat 1 mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-undang, 2003).

Russeffendi dalam (Rahmah, 2018), kata matematika berasal dari perkataan latin matematika yang diambil dari bahasa Yunani yang berarti mempelajari. Yang mana kata asalnya adalah mathema yang berarti pengetahuan atau ilmu. Kata matematike berhubungan dengan kata lain yaitu mathein atau mathenein yang artinya belajar (berpikir). Matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya dalam empiris. Kemudian ini diproses di dunia rasio kemudian di analisis dan di olah dengan penalaran dalam struktur kognitif sehingga terbentuk konsep matematika agar dapat dipahami oleh orang lain dan dapat dimanipulasi secara tepat sehingga digunakan bahasa matematika atau notasi yang bernilai global. Konsep matematika ini didapat karena proses berpikir, karena itu logika adalah dasar terbentuknya matematika.

Pembelajaran matematika adalah salah satu upaya dari perwujudan undang undang tersebut. Untuk matematika sendiri memiliki arti yaitu ilmu pengetahuan

yang didapat dengan berpikir ataupun bernalar. Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), dan bukan hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran (Siagian, 2012).

Hal ini sejalan dengan pendapat Mashuri (2019:1) mengatakan bahwa matematika sebagai ilmu universal yang mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia, serta mendasari perkembangan teknologi modern. Olehnya itu, mata pelajaran matematika perlu diberikan guna membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif.

Sejalan dengan pendapat mashuri, siswa dituntut untuk berfikir kreatif. Dalam (Noer, 2011) berpikir kreatif dalam matematika artinya kombinasi berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan intuisi tetapi dalam kesadaran yang memperhatikan fleksibilitas, kefasihan dan kebaruan. Untuk ciri dari kreatif sendiri ada 5 yaitu Kelancaran, Keluwesan, Keterperincian, Kepekaan, Keaslian.

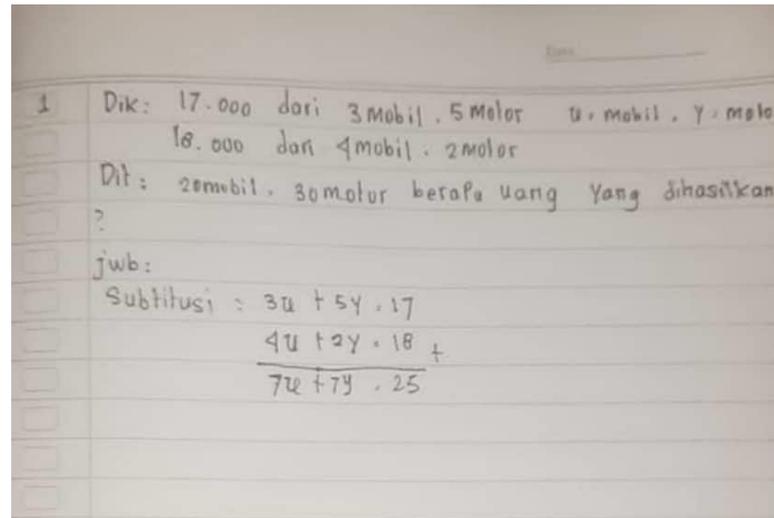
Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMP Islam Al-Falah Jambi. Dimana peneliti melakukan observasi dengan teknik wawancara dan tes. Dimana wawancara sendiri dilakukan oleh guru SMP Islam Al-Falah Jambi, Sedangkan tes dilakukan menggunakan soal essay yang diberikan kepada siswa SMP Islam Al-Falah Jambi. Untuk hasil wawancara terhadap guru terdapat beberapa kesimpulan.

Pertama, siswa sangat sedikit hingga tidak ada yang ingin bertanya mengenai pelajaran ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan yang

peneliti lihat di dalam kelas dimana siswa ketika di pancing untuk mengajukan pertanyaan siswa cenderung menghindar. Kedua, daya tangkap para siswa cenderung lambat. Dimana ketika di lapangan peneliti melihat bahwa siswa ketika dijelaskan hanya diam saja namun ketika di tanyakan mengenai pembelajaran siswa tidak dapat menjawab ataupun mengemukakan pendapat. Ketiga, kemampuan dasar mereka yang masih kurang sehingga mereka cenderung lambat dan masih sering salah. Keempat, sumber belajar yang mereka gunakan yaitu buku paket terbitan erlangga dan lkpd yang di buat oleh guru bidang studi. Ini sesuai dengan yang peneliti lihat, dimana siswa sedang belajar menggunakan buku bahan ajar dari erlangga dan lkpd yang di buat oleh guru tersebut. Kelima, metode pembelajaran yang di gunakan adalah metode ceramah. Dimana guru masih menjelaskan materi yang berpusat pada guru bukan siswa. Sehingga, siswa tidak ikut aktif dalam pembelajaran dan hanya menerima apa saja yang di sampaikan oleh guru. Keenam, hanya satu atau dua orang yang dapat diajak berdiskusi. Namun masih kategori ringan. Sehingga sulit untuk menuntun siswa untuk berfikir secara luwes. Dimana ini sejalan pada pendapat sebelumnya bahwa siswa tidak berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak dapat di ajak berdiskusi secara lebih dalam.

Dan untuk hasil tes soal essay yang dibrikan kepada siswa SMP Islam A-Falah Jambi. Berikut masalah yang ditemukan.

**Gambar 1. 1 Jawaban siswa**



Dari gambar diatas dapat disimpulkan bahwa siswa masih tidak dapat dikatakan bisa berpikir kreatif. Dikarenakan indikator berfikir kreatif tidak terpenuhi. Dimana berdasarkan berpikir kreatif menurut Emy (2021) menyatakan kemampuan yang meliputi keaslian, kelancaran, kelenturan, dan keterperincian respons peserta didik dalam menggunakan konsep matematika yang disebut kemampuan berpikir kreatif matematis.

Sejalan dengan hasil observasi maka peneliti memilih untuk melakukan inovasi baru dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan dapat menunjang berpikir kreatif siswa. Berdasarkan Kemp & Dayton (Amirulloh et al., 2019) banyak keuntungan pengguna media pembelajaran yang berdampak positif diterima oleh siswa. Contohnya yaitu penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran bisa lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat diberikan dimanapun yang diinginkan. Sikap positif siswa lebih meningkat.

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Nurrita, 2018).

Perkembangan teknologi informasi yang semakin lama semakin baik, dalam dunia pendidikan tidak dapat dihindari pengaruh teknologi ini terhadap pendidikan. Globalisasi telah memicu pergeseran dunia pendidikan dari tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, dan dari waktu siklus ke waktu nyata. Inovasi pemebelajaran ini dengan memanfaatkan teknologi akan memeberikan suasana berbeda terhadap apresiasi peserta didik terhadap pembelajaran. Interaksi yang terjadi dengan adanya bantuan teknologi menjadi semakin mudah dan beragam. Teknologi memberikan banyak kemudahan sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Dari tahun ketahun konsep ponsel terus berkembang semakin canggih dan semakin dekat keberadaannya terhadap masyarakat baik dari orang tua, anak, guru, dan lain lain.

Dengan alasan tersebut peneliti memanfaatkan teknologi ini untuk membuat media yang inovatif sehingga peneliti memilih e-magazine sebagai bahan ajar yang bertujuan dapat membangun tingkat berpikir kreatif siswa. E-magazine adalah majalah elektronik yang akan diisi dengan edukasi yang sesuai dengan materi yang

ingin di sampaikan. E-magazine tentunya dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi, E-magazine ini diharapkan dapat membuat siswa senang dalam belajar dan dapat menambah wawasan. Dengan menggunakan bahan ajar pembelajaran e-magazine, dapat menarik minat baca siswa dengan tampilan yang diimplementasikan ke dalam digital, desain yang menarik dan penuh warna, terdapat gambar yang beragam tanpa mengurangi kesan majalah, teks yang beragam, pemilihan bahasa yang sesuai karakter siswa sehingga. mudah dipahami, memberikan kesan asik dan tidak membosankan (Nuraida et al., 2022).

Untuk mendukung media menjadi bahan ajar yang pas agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Peneliti menambahkan pendekatan *Problem Based Learning*. Dimana berdasarkan Zulaeliah (2021) Metode belajar berbasis masalah (*Problem Based Learning*) mengharapkan anak didik lebih menantang dan mengikuti proses pembelajaran matematika. Pembelajaran di kelas menyajikan dan memberikan contoh-contoh masalah yang muncul dikeseharian dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi dan mendiskusikan masalah tersebut guna menemukan solusi dari masalah tersebut dan akibat dari solusi tersebut. sehingga hasil belajar matematika meningkat dan pembelajaran menjadi lebih bermakna, memberikan pengalaman baru bagi siswa.

Sehingga berdasarkan latar belakang ini peneliti mengangkat topik penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan media *e-magazine* Berbasis *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan berpikir Kreatif Siswa”.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses desain *e-magazine* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa?
2. Bagaimana kelayakan penggunaan *e-magazine* berbasis *Problem Based Learning* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses desain *e-magazine* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Untuk menunjukkan kelayakan penggunaan *e-magazine* berbasis *Problem Based Learning* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

## 1.4. Spesifikasi Pengembangan

Adapun spesifikasi pengembangan produk pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Desain media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran *e-magazine* berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.
2. *E-magazine* ini di desain seagus dan sebaik mungkin dimana *e-magazine* ini difokuskan ke materi pembelajaran SPLDV kelas VIII yang didalamnya

terdapat unsur matematika kontekstual dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

3. Media pembelajaran berupa *e-magazine* berbasis *Problem Based Learning* ini diharap dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi SPLDV dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, serta diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari.

### **1.5. Pentingnya Pengembangan**

Adapun pentingnya dilakukan desain media pembelajaran berbentuk *e-magazine* berbasis *Problem Based Learning* ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya media pembelajaran *e-magazine* berbasis *Problem based Learning* ini dapat membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri.
2. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu pendidik dalam membuat suatu pembaruan dengan membuat suatu media penyampaian materi yang lebih kreatif dan efektif.
3. Dengan adanya media ini dapat pengetahuan dan pengalaman langsung dalam membuat media pembelajaran berbentuk *e-magazine* berbasis *Problem based Learning* untuk meningkatkan Kemampuan berpikir kreatif.

### **1.6. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi yang digunakan dalam desain media pembelajaran berbentuk *e-magazine* berbasis *Problem based Learning* ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pelajaran matematika.

2. Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran *e-magazine* berbasis *Problem based Learning* pada materi SPLDV kelas VIII.

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Desain media pembelajaran *e-magazine* berbasis *Problem based Learning* ini hanya terbatas pada materi SPLDV kelas VIII tingkat SMP kurikulum 2013.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah, yaitu SMP Islam Al-Falah Jambi.
3. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Islam Al-Falah Jambi.

### **1.7. Definisi Istilah**

Adapun definisi dari variabel dari judul penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *e-magazine* berbasis *Problem based Learning* ini merupakan suatu alat pembelajaran yang dimana dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.
2. *E-Magazine* atau Majalah elektronik adalah versi elektronik dari majalah karena berbasis listrik. Dimana Majalah elektronik tidak menggunakan kertas untuk menulis artikel-artikel seperti majalah pada umumnya, melainkan dalam bentuk file digital yang dapat diakses melalui media elektronik.
3. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir yang bertujuan untuk menemukan ide baru yang berbeda, tidak umum, orisinal yang membawa hasil yang pasti dan tepat.
4. SPLDV atau Sistem persamaan dua variabel adalah bagian matematika yang membahas tentang dua persamaan linier dua variabel yang memiliki

penyelesaian berupa pasangan berurutan, misalnya  $(x,y)$  yang memenuhi kedua persamaan tersebut.