

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia saat ini sedang menghadapi sejumlah masalah internal dan eksternal yang disebabkan oleh berbagai macam perubahan seperti perubahan teknologi, perubahan sosial, dan perubahan budaya yang mempengaruhi kemajuan dan perkembangan pendidikan. Kemajuan dan perkembangan pendidikan merupakan faktor keberhasilan suatu negara. Beberapa tanda dapat dilihat dari kemajuan dunia Barat seperti Amerika dan Eropa yang selalu menjadi panutan setiap berbicara masalah pendidikan. Hal ini diketahui dari berbagai data yang telah memberikan informasi tentang keunggulan pendidikan, seperti model pembelajaran, hasil penelitian, produk lulusan dan lain sebagainya (Sukartiningsih, 2020).

Dalam rangka upaya melaksanakan pembangunan di Indonesia, kegiatan pendidikan tidak dapat diabaikan. Masa depan Indonesia sangat tergantung pada bagaimana pemerintah memandang pendidikan. Proses pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan dilakukan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang lebih berkualitas untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan yang lebih kompleks seiring dengan perkembangan zaman (Listia, 2021). Dalam kaitan ini, pemerintah selalu berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia melalui program-program yang memungkinkan pendidikan nasional mencapai taraf yang ideal.

Sesuai dengan UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menegaskan bahwasanya “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan adalah proses yang ditujukan untuk mempengaruhi siswa dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan. Dengan demikian, hal ini menyebabkan perubahan pada diri anak yang mengakibatkan mereka bermanfaat secara efektif dalam kehidupan masyarakat. Siswa bekerja mengendalikan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga tujuan perubahan dapat tercapai seperti yang diinginkan (Muhtar et al., 2020). Pendidikan hidup dari pengalaman pembelajaran yang terjadi di semua lingkungan dan sepanjang hidup mempengaruhi pertumbuhan seseorang. Seiring dengan perkembangan zaman, sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami era yang semakin maju. Perubahan ini terjadi karena dibuat berbagai upaya pembaharuan atau inovasi dalam pendidikan.

Pendidikan pada dasarnya ialah milik seluruh warga negara Indonesia. Sesuai dengan UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 5 ayat 1 yang berbunyi “Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu”. Pernyataan ini menjelaskan bahwa seluruh warga Indonesia berhak untuk mendapatkan pendidikan untuk mengembangkan bakat dan minat yang dimilikinya agar memperoleh kehidupan yang layak.

Kenyataannya saat ini kualitas mutu pendidikan di Indonesia masih kurang, terlihat dari indikator *Human Development Index (HDI)*, Indonesia masih menempati peringkat 12 dari 189 negara pada tahun 2011, yang membuat Indonesia masuk dalam kategori *Medium Human Development*. Ada tiga penyebab utama rendahnya kemampuan matematika siswa Indonesia, yaitu kurikulum Indonesia yang lemah, guru-guru Indonesia kurang terlatih, dan kurangnya dukungan dari aspek lingkungan dan sekolah. Menurut penelitian *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) 2007*, Indonesia menduduki peringkat ke-36 dari 9 negara dalam prestasi matematika dengan skor rata-rata 397, jauh dibawah rata-rata internasional yaitu 500 poin (Retnowati & Ekayati, 2020).

Saat ini dunia pendidikan merupakan dunia yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan kehidupan manusia mengalami perkembangan kearah yang lebih baik. Salah satu bidang pendidikan yang memegang peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

adalah matematika. Matematika merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Hal ini dapat dilihat dari peran matematika dalam perkembangan IPTEK (Handayani et al., 2018). Dengan adanya perkembangan IPTEK yang sangat pesat memungkinkan setiap orang dapat memperoleh informasi dengan cepat dan mudah, dalam upaya mengembangkan potensi dirinya.

Matematika adalah pengelompokan studi dari semua pola yang mungkin. Pola yang dirujuk di sini bermakna luas, mencakup hampir setiap jenis keteraturan yang dapat dibayangkan oleh pikiran kita. Setiap teori matematika harus memperhitungkan kekuatan matematika, yaitu dengan penerapannya pada ilmu-ilmu lain (Sari et al., 2020). Disini terlihat bahwa matematika bukanlah ilmu yang hanya untuk dirinya sendiri, tetapi ilmu yang bermanfaat bagi sebagian besar ilmu lainnya. Matematika mengalami tumbuh dan kembang karena adanya proses berpikir, oleh sebab itu logika adalah dasar terbentuknya matematika.

Inti dari pembelajaran matematika bukan hanya agar siswa mampu memecahkan masalah matematika umum (soal ulangan harian, ujian semester, ujian nasional maupun ujian masuk ke jenjang yang lebih tinggi). Melainkan tujuannya belajar matematika harus komprehensif, sesuai dengan persyaratan kurikulum, khususnya: (1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan menerapkan konsep atau algoritma, fleksibel, efisien dan akurat dalam penyelesaian masalah; (2) Menggunakan penalaran tentang pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, membangun bukti atau menjelaskan ide dan pernyataan matematis; (3) Memecahkan masalah yang melibatkan kemampuan untuk memahami masalah, merancang model matematika, memecahkan, memodelkan dan menginterpretasikan solusi yang diperoleh; (4) Komunikasi ide dengan simbol, tabel, diagram, atau sarana lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu ingin tahu, penuh perhatian dan tertarik untuk belajar matematika, serta keuletan dan percaya diri dalam memecahkan masalah (Kamarullah, 2018).

Berdasarkan Standar Isi dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, mata pelajaran matematika diberikan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Namun situasi yang sebenarnya yang dihadapi siswa saat ini tidak sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Data Dinas Pendidikan Kabupaten Deli Serdang tahun 2017 tentang kluster mutu sekolah menyatakan 75,57% SMA/MA di Kabupaten Deli Serdang masih memiliki kualifikasi mutu sekolah yang rendah yaitu belum memenuhi Standar Pendidikan Nasional yang ditetapkan pemerintah. Berdasarkan data capaian hasil ujian nasional SMA Negeri di Kabupaten Deli Serdang, dapat dikatakan bahwa SMA Negeri 1 Deli Tua merupakan salah satu SMA yang masih ketinggalan pada prestasinya di tingkat nasional yang diukur dari Standar Kompetensi Lulusan berdasarkan indikator hasil Ujian Nasional SMA Negeri 1 Deli Tua mengalami penurunan prestasi yaitu rerata UN 2016 dengan nilai 74,61, rerata UN 2017 yaitu 71,54, dan rerata UN 2018 yaitu 56,32.

Selama observasi di kelas X Mia 6, peneliti memperhatikan cara guru mengajar dengan urutan pelajaran yaitu: (1) Setelah membuka pelajaran, guru menyampaikan pendahuluan, tujuan, dan materi yang akan dipelajari; (2) Guru menjelaskan materi di papan tulis; (3) Guru memberi contoh soal yang sesuai materi; (4) Guru memberikan soal latihan kepada siswa; (5) Siswa mengerjakan soal secara individu tetapi diperbolehkan berkolaborasi dengan temannya; (6) Guru meminta beberapa siswa untuk menulis hasil pekerjaannya di papan tulis; (7) Guru membahas hasil pekerjaan siswa; (8) Guru menutup pembelajaran. Dari uraian di atas, ketika mengerjakan soal latihan, guru langsung memberikan langkah-langkah memecahkan masalah. Sehingga siswa kurang mandiri dalam memecahkan masalah terkait dengan matematika, menyebabkan siswa tidak dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Aspek kreatif dalam pembelajaran matematika digunakan untuk menemukan ide atau konsep yang berbeda sebagai solusi untuk pemecahan masalah yang efektif dan efisien. Untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, guru berperan penting dalam mengatur kegiatan pembelajaran matematika tersebut. Guru harus menyusun rancangan pembelajaran dengan model, strategi, maupun media yang sesuai sehingga dapat membantu perkembangan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Salah satu materi matematika yang memerlukan kemampuan berpikir kreatif matematis adalah materi perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku. Pada materi perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku siswa diharapkan dapat memahami, menghitung, dan menyelesaikan masalah menggunakan perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi dapat diketahui permasalahan utama yang terdapat dikelas tersebut adalah hasil belajar siswa masih tergolong sangat rendah dimana masih banyak siswa yang memperoleh nilai < 75 (dibawah nilai KKM). Hal ini sejalan dengan hasil tes awal yang diberikan kepada siswa kelas X Mia 6. Soal yang diberikan sebanyak 2 buah. Berikut adalah soal tes kemampuan awal yang diberikan kepada siswa.

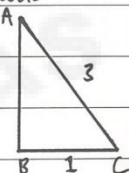
1. Pada suatu segitiga siku-siku PQR, dengan siku-siku di Q, $\tan P = \frac{4}{3}$. Hitung nilai PR?
2. Pada suatu segitiga siku-siku ABC, dengan $\angle B = 90^\circ$, $AB = 24$ cm, dan $BC = 7$ cm. Hitunglah $\sin A$ dan $\cos A$?

Berikut ini salah satu jawaban tes awal yang dikerjakan siswa.

1. Dik : $\sin A = \frac{1}{3}$

Dit : $\cos A ?$

Jawab :



$$AB = \sqrt{3^2 - 1^2}$$

$$= \sqrt{8}$$

$$= 2\sqrt{2}$$

$$\cos A = \frac{3}{2\sqrt{2}}$$

Gambar 1. 1 Jawaban Tes Kemampuan Awal Siswa No. 1

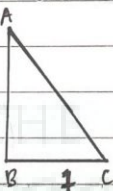
Dari gambar 1.1 ditemukan bahwa siswa telah mengetahui dan menuliskan rumus yang akan digunakan dalam menentukan perbandingan trigonometri seperti yang diperintahkan pada soal, namun pada langkah selanjutnya siswa salah dalam memasukkan data yang sesuai dengan rumus yang sebelumnya telah ditentukan. Kemungkinan yang terjadi ialah, siswa belum memahami letak sisi depan, sisi samping, dan sisi miring.

2. Dik : $\angle B = 90^\circ$

$AB = 24$

$BC = 7$

Dit : $\sin A \cdot \cos A ?$



$$AC = \sqrt{24^2 + 7^2}$$

$$= \sqrt{576 + 49}$$

$$= \sqrt{625}$$

$$= 25$$

$$\cos A = \frac{25}{24}$$

$$\sin A =$$

Gambar 1. 2 Jawaban Tes Kemampuan Awal Siswa No. 2

Dari gambar 1.2 ditemukan pada lembar jawaban siswa tidak mampu menyelesaikan soal hingga tahap akhir, sehingga jawaban siswa pada soal nomor 2 tidak memberikan jawaban tepat yang diharapkan dari soal. Siswa telah menuliskan rumus yang tepat atau sesuai dengan perintah soal, tetapi tidak mampu

mentransformasikan data yang diketahui ke dalam rumus yang telah dituliskan sebelumnya.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang memperoleh nilai sangat tinggi, nilai tertinggi sebanyak 2 orang siswa dengan persentase 6,67%, nilai sedang sebanyak 5 orang siswa dengan persentase 16,6%, nilai rendah sebanyak 8 orang siswa dengan persentase 26,66%, dan nilai sangat rendah sebanyak 15 orang siswa dengan persentase 50%. Dari hasil tes awal tersebut juga dapat diketahui bahwa dalam penyelesaian soal masih banyak yang belum memahami soal dengan baik, masih banyak siswa yang belum merencanakan dan juga menyelesaikan masalah dengan benar sehingga dalam menyimpulkan kebanyakan siswa masih salah. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa akar masalah rendahnya hasil belajar siswa adalah kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih tergolong sangat rendah dan perlu ditingkatkan lagi.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Deli Tua dapat diketahui penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yaitu, belum adanya proses belajar yang mengarah kepada proses berpikir kreatif matematis. Guru lebih cenderung memberikan materi dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikir. Guru selalu menuntut siswa untuk rajin belajar, namun tidak mengajarkan bagaimana siswa seharusnya belajar dan menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Hal ini menyebabkan kesulitan bagi siswa jika dihadapkan dengan permasalahan yang baru. Saat ini siswa lebih sering belajar dengan hafalan, sehingga tidak memunculkan adanya pemahaman, inisiatif, dan berpikir kreatif siswa kurang berkembang.

Semestinya, pembelajaran tidak hanya mengenai konsep, teori, dan fakta saja tetapi juga penerapan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa guru belum mengetahui model pembelajaran yang tepat sehingga kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih sangat rendah. Kurang berkembangnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam

berpikir dapat menyebabkan siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan selama proses belajar mengajar.

Mengatasi permasalahan di atas maka solusinya yaitu diperlukan sebuah bentuk pembelajaran yang efektif, yaitu model pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang sesuai akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar (Aristianti et al, 2018). Upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik diperlukan inovasi dalam pembelajaran terutama mengenai model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik yaitu model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share (SSCS)*.

Sesuai dengan namanya, model pembelajaran *SSCS* terdiri dari empat fase yaitu: (1) *Search*, pada fase ini guru memberikan masalah dan siswa mulai menggunakan penalaran mereka untuk mengidentifikasi masalah yang disampaikan oleh guru; (2) *Solve*, pada fase ini siswa mencari solusi atau alternatif jawaban yang mungkin untuk menyelesaikan permasalahan tersebut; (3) *Create*, pada fase ini siswa membuat ide atau gagasan jawaban yang dianggap benar yang diperoleh dari fase sebelumnya; (4) *Share*, pada fase ini siswa mendiskusikan jawaban yang diperoleh dengan teman dan guru, siswa saling membagi informasi antara satu sama lain. Model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* ini memiliki keunggulan yaitu dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan *creative problem solving*. *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam menyelidiki sesuatu, membangkitkan rasa keingintahuan, serta memecahkan masalah nyata (Lufhfiyah, 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Maimun dan Bahtiar (2022), yang berjudul "*The Effect of Search, Solve, Create, And Share (SSCS) Learning Models*

Assisted Multimedia Interactive to Improve Creative Thinking Ability and Student Learning Outcomes” menyatakan bahwa pada kelompok kontrol (Kelas XA) menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran Search, Solve, Create, And Share (SSCS) dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas XA MAN 1 Mataram siswa dan tidak ada efek dari model pembelajaran Search, Solve, Create, And Share (SSCS) dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas XA MAN 1 Mataram. Sedangkan kelompok eksperimen (kelas XB) menunjukkan bahwa ada efek dari model pembelajaran Search, Solve, Create, And Share (SSCS) berbantuan interaktif multimedia dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa pada kelas XB MAN 1 Mataram. Hasil tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelompok kontrol. Maksudnya nilai pre-test kelompok kontrol adalah 71,84 dan nilai rata-rata post-test kelompok kontrol adalah 78,62. Artinya, terjadi peningkatan pada nilai rata-rata 6,78. Berdasarkan hasil uji t sampel berpasangan, bahwa nilai rata-rata adalah -6,781, standar deviasi adalah 5, 222, tersebut kesalahan standar adalah 0,923, dan nilai signifikansinya adalah $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh perlakuan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelompok kontrol. Berdasarkan hasil penelitian ini direkomendasikan bahwa model pembelajaran SSCS dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis. Selain itu, direkomendasikan pula bahwa pengembangan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa perlu dilakukan secara simultan.

Dari pemaparan di atas, untuk meningkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa diperlukan adanya suatu model pembelajaran yang sesuai dengan kehidupan nyata. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Penerapan Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Deli Tua TA. 2022/2023”***.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka ada beberapa masalah yang peneliti identifikasi, yaitu :

1. Siswa belum dapat memahami letak sisi depan, sisi samping, dan sisi miring.
2. Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas X di SMA Negeri 1 Deli Tua masih rendah.
3. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru mata pelajaran matematika tidak melibatkan siswa dalam proses penemuan masalah saat pembelajaran.
4. Guru tidak pernah mengukur kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, sehingga guru tidak mengetahui apakah efektivitas proses pembelajaran yang telah diterapkan.
5. Kreativitas belajar siswa dalam mengeksplorasi informasi secara mandiri masih rendah.
6. Untuk model pembelajaran yang guru terapkan masih bersifat konvensional.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, peneliti memberikan batasan masalah yang akan dikaji agar penelitian ini terarah dan dapat terlaksana. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik maka dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS).
2. Materi matematika pada penelitian ini dibatasi pada materi Perbandingan Trigonometri pada Segitiga Siku-siku.
3. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Deli Tua TA. 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka yang akan menjadi rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Apakah penerapan model pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas X di SMAN 1 Deli Tua TA. 2022/2023?
2. Bagaimana kesulitan siswa kelas X belajar materi Perbandingan Trigonometri pada Segitiga Siku-siku melalui model pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) di SMA Negeri 1 Deli Tua TA. 2022/2023?
3. Bagaimana upaya yang dilakukan melalui model pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas X di SMAN 1 Deli Tua TA. 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas X di SMA Negeri 1 Deli Tua TA. 2022/2023.
2. Untuk mengetahui kesulitan siswa kelas X belajar materi Perbandingan Trigonometri pada Segitiga Siku-siku melalui model pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) di SMA Negeri 1 Deli Tua TA. 2022/2023.
3. Untuk mengetahui upaya yang dilakukan melalui model pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas X di SMAN 1 Deli Tua TA. 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, diantaranya:

1. Bagi Pendidik

Sebagai contoh referensi penerapan model pembelajaran yang menarik pada pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar. Kemudian, menjadi motivasi agar pendidik lebih kreatif dan inovatif dalam memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik.

2. Bagi Peserta didik

Dengan dilaksanakan penelitian ini peserta didik mendapatkan pembelajaran matematika yang lebih inovatif dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Dengan diterapkannya model pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) ini dapat menjadi masukan untuk meningkatkan variasi penerapan model pembelajaran untuk menyusun program peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk mengembangkan ilmu dan menerapkan ilmu yang telah dipelajari khususnya di bangku kuliah agar dapat bermanfaat dan memberikan pengalaman secara langsung dalam mempersiapkan diri menjadi seorang pendidik.