

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam Perundang-undangan Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Definisi dari Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata ‘didik’ serta mendapatkan imbuhan ‘pe’ dan akhiran ‘an’, sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing. Dapat didefinisi pengajaran ialah sebuah cara perubahan etika serta prilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka mematangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan. (Pristiwanti, 2022)

Dalam pendidikan terdapat beberapa mata pelajaran di sekolah, salah satunya adalah matematika. Matematika merupakan ilmu yang bersifat universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, artinya matematika mempunyai peranan yang sangat penting dalam berbagai disiplin ilmu serta memajukan daya fikir manusia. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan yang sangat pesat dibidang teknologi saat ini. Untuk dapat menguasai dan menciptakan teknologi tentunya harus menguasai ilmu matematika yang kuat. Oleh karenanya diberikan kepada peserta didik sejak dari sekolah dasar (SD) untuk membekali siswa agar mempunyai kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif serta memiliki kemampuan bekerjasama. Jadi, diharapkan dalam proses belajar mengajar, keaktifan siswa dapat ditingkatkan lagi sehingga motivasi dan prestasi belajarnya meningkat. (Susanti, 2020)

Problem based learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menolong siswa untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada

pada era globalisasi saat ini. *Problem based learning* dikembangkan untuk pertama kali oleh Prof. Howard Barrows sekitar tahun 1970 dalam pembelajaran ilmu medis di Mc Master University Canada. Model pembelajaran ini menyajikan suatu masalah yang nyata bagi siswa sebagai awal pembelajaran kemudian diselesaikan melalui penyelidikan dan diterapkan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah.

Beberapa definisi tentang *problem based learning*:

1. Menurut Duch, *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah ini digunakan untuk mengikat siswa pada rasa ingin tahu pada pembelajaran yang dimaksud
2. Menurut Arends, Problem Based Learning merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa dihadapkan pada masalah autentik (nyata) sehingga diharapkan mereka dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan tingkat tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa, dan meningkatkan kepercayaan dirinya
3. Menurut Glazer, mengemukakan Problem Based Learning merupakan suatu strategi pengajaran dimana siswa secara aktif dihadapkan pada masalah kompleks dalam situasi yang nyata
4. Dari beberapa uraian mengenai pengertian Problem Based Learning dapat disimpulkan bahwa Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada masalah dunia nyata (real world) untuk memulai pembelajaran dan merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. (Hotimah, 2020)

Sintaks dalam model pembelajaran *problem based learning* secara umum adalah sebagai berikut:

1. Mengorientasikan siswa pada masalah
Guru menyampaikan tujuan-tujuan pembelajaran, mendiskripsikan kebutuhan-kebutuhan logistik penting, dan memotivasi agar terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah yang mereka pilih sendiri.

2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar
Guru membantu siswa menentukan dan mengatur tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah itu.
3. Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok
Guru mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan dan solusi.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta memamerkannya
Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya siswa yang sesuai seperti laporan
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
Guru membantu siswa melakukan refleksi atau penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan. (Shofiyah, 2018)

Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dapat didukung dengan berbantuan kahoot. Kahoot merupakan sebuah permainan berbasis platform pembelajaran gratis sebagai teknologi pendidikan. Dengan bermain Kahoot pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak bosan apabila menghadapi soal yang cukup sulit dimengerti. Untuk mengakses Kahoot dibutuhkan jaringan internet yang cukup memadai sehingga lebih mudah dalam pengerjaannya. Game yang dapat dibuat dalam Kahoot berupa jenis pertanyaan lalu menentukan jawaban yang paling tepat serta waktu yang digunakan dalam menjawab pertanyaan itu. Jawaban tersebut nanti akan diwakili berdasarkan warna dan pola yang telah di tentukan.

Dengan berbantuan Kahoot dalam menerapkan model pembelajaran *problem based learning* sehingga mendukung siswa untuk mampu berpikir kreatif. Berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir yang bertujuan untuk menciptakan atau menemukan ide baru yang berbeda, tidak umum, orisinal yang membawa hasil yang pasti dan tepat. Kehidupan yang semakin modern seperti saat ini kemampuan berpikir setiap manusia harus pula semakin modern, terlebih dalam kemampuan berpikir matematis. Karna matematika adalah suatu ilmu yang dapat mencakup segala aspek dalam kehidupan dan Pendidikan. Berpikir kreatif dalam matematika dan dalam bidang lainnya merupakan bagian keterampilan hidup yang perlu dikembangkan terutama dalam menghadapi era informasi dan suasana bersaing

semakin ketat. Individu yang diberi kesempatan berpikir kreatif akan tumbuh sehat dan mampu menghadapi tantangan. Sebaliknya, individu yang tidak diperkenankan berpikir kreatif akan menjadi frustrasi dan tidak puas. (Arfan, 2018)

Berpikir kreatif memiliki indikator sebagai berikut:

1. *Fluency* / Kelancaran

Fluency adalah kemampuan untuk menghasilkan pemikiran atau pertanyaan dalam jumlah yang banyak.

2. *Flexibility* / Keluwesan

Flexibility adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak pemikiran.

3. *Originality* / Keaslian

Originality adalah kemampuan untuk berpikir dengan cara yang baru atau dengan ungkapan yang unik.

4. *Elaboration* / Elaborasi

Elaboration adalah kemampuan untuk menambah atau memerinci hal-hal yang detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi.

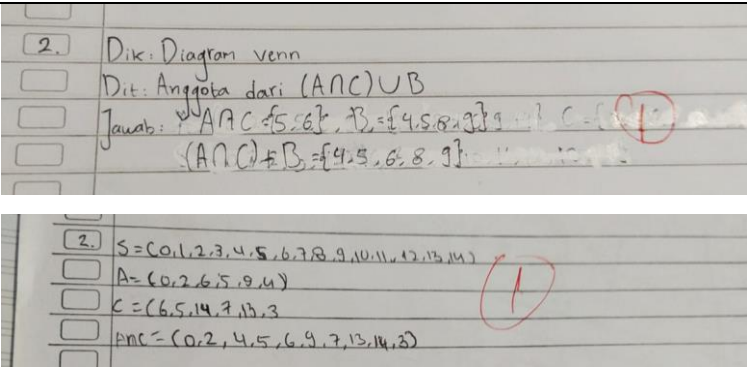
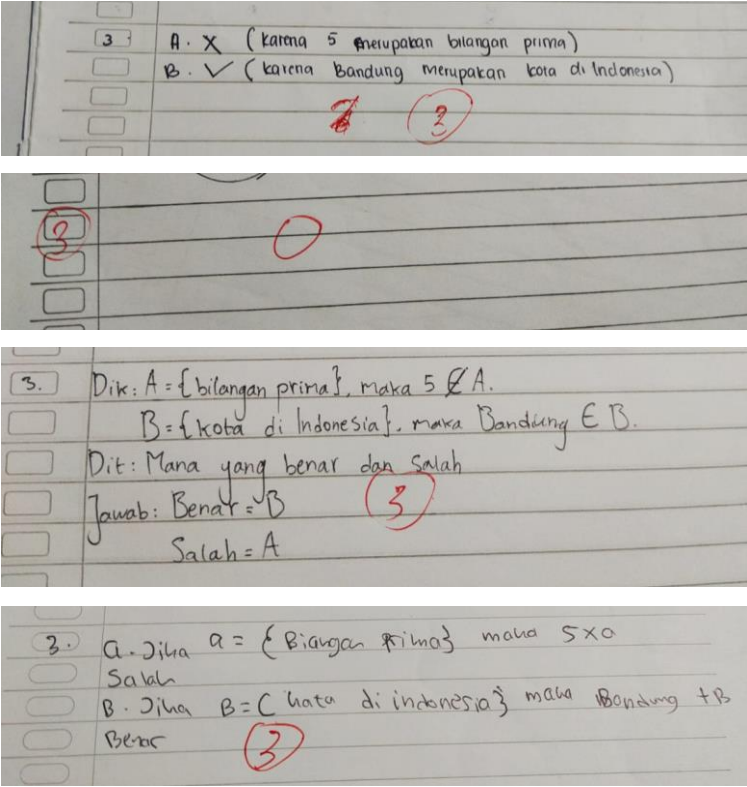
Keempat aspek inilah yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif yang bersifat umum. Dari keterangan tersebut, siswa dapat dikatakan berpikir kreatif apabila dapat menunjukkan karakteristik berpikir kreatif dalam proses berpikirnya. (Rasnawati, 2019)

Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif siswa bermanfaat bagi dunia pendidikan dikarenakan siswa memiliki kemampuan memecahkan masalah dengan menganalisis serta mengimplementasikan solusi dari berbagai cara yang efektif dan efisien. Namun pada kenyataannya kemampuan berpikir kreatif siswa belum terlaksanakan secara baik di sekolah SMP Negeri 1 Binjai sehingga siswa masih kesulitan dalam menerapkan sesuai dengan karakteristik kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dibuktikan melalui observasi yang dilakukan peneliti dengan memberikan soal kepada peserta didik serta yang didukung oleh wawancara kepada guru pada kelas VIII di SMP Negeri 1 Binjai.

Dari keseluruhan jawaban siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Binjai dapat dinilai bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah, dapat dilihat melalui table berikut ini:

Tabel 1. 1 Deskripsi Tingkat Kemampuan berpikir kreatif siswa pada Test Diagnostik Berdasarkan Indikator berpikir kreatif siswa.

Indikator Tes Awal Berpikir Kreatif	Jawaban Siswa
Kelancaran (<i>fluency</i>)	<p>Gambar 1. 1 Jawaban Soal Nomor 1</p> <p>Siswa memberikan ide yang memberikan ide yang relevan namun kurang jelas dan kurang lengkap.</p>
Kelenturan (<i>fleksibility</i>)	<p>Gambar 1. 2 Jawaban Soal Nomor 2</p>

	 <p>2. Dik: Diagram venn Dit: Anggota dari $(A \cup B)$ Jawab: $A = \{5, 6\}$, $B = \{4, 5, 8, 9\}$, $C = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14\}$ $(A \cup B) = \{4, 5, 6, 8, 9\}$</p> <p>2. $S = \{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14\}$ $A = \{0, 2, 6, 5, 9, 11\}$ $C = \{6, 5, 14, 7, 13, 3\}$ $A \cup C = \{0, 2, 4, 5, 6, 9, 7, 13, 14, 3\}$</p>
Keaslian (originality)	<p>Gambar 1. 3 Jawaban Soal Nomor 3</p>  <p>3. A. X (karena 5 merupakan bilangan prima) B. V (karena Bandung merupakan kota di Indonesia)</p> <p>3. Dik: $A = \{\text{bilangan prima}\}$, maka $5 \notin A$. $B = \{\text{kota di Indonesia}\}$, maka Bandung $\in B$. Dit: Mana yang benar dan salah Jawab: Benar = V B Salah = A</p> <p>3. A. Jika $A = \{\text{bilangan prima}\}$ maka $5 \notin A$ Salah B. Jika $B = \{\text{kota di Indonesia}\}$ maka Bandung $\in B$ Benar</p>
Elaborasi (elaboration)	Dari jawaban siswa, terdapat kesalahan dalam jawaban dengan penjelasan yang kurang tepat.

Dari hasil penyelesaian yang diperoleh pada observasi pertama dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah dalam menyelesaikan penyelesaian masalah matematika. Siswa tidak dapat menyelesaikan suatu permasalahan sesuai dengan langkah penyelesaian dikarenakan siswa belum menggunakan karakteristik pada kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan wawancara terhadap siswa di kelas VIII SMP Negeri 1 Binjai bahwa penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal karena guru belum menerapkan model pembelajaran *problem based learning*. Selain itu proses belajar di kelas masih kurang menarik dikarenakan di dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media yang menyenangkan. Untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut, maka dapat diterapkan pembelajaran yang didukung oleh teknologi yaitu kahoot.

Kahoot adalah game online yang dikembangkan untuk dijadikan media untuk menjawab semua soal dalam proses pembelajaran seperti yang telah dipersiapkan oleh guru. Kahoot menyediakan dua halaman yang berbeda untuk penggunaannya. Guru yang akan memberikan soal asesmen dapat mengakses situs <https://kahoot.com> dan peserta dapat mengakses situs <https://kahoot.it>. Dengan demikian guru dapat mengontrol dan menganalisa hasil belajar siswa melalui soal yang diselesaikan siswa pada kahoot secara langsung. Melalui aplikasi kahaot, guru dapat memberikan masalah matetematika yang akan di selesaikan siswa.

Sehubungan hasil observasi diatas, maka penulis akan melakukan penelitian model pembelajaran *problem based learning* yang akan diduga memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif terhadap siswa dengan berbantuan media pembelajaran. Maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Kahoot untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Binjai”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Peserta didik memiliki kemampuan berpikir kreatif yang masih rendah
2. Proses pembelajaran matematika di kelas masih berfokus kepada guru
3. Guru belum sepenuhnya menerapkan model pembelajaran *problem based learning* kepada siswa dalam proses belajar mengajar matematika di kelas
4. Guru dan peserta didik belum familiar dalam menggunakan aplikasi kahoot pada proses belajar mengajar di kelas

1.3. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti melakukan ruang lingkup masalah yaitu dalam penelitian ini adalah “Kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model pembelajaran *problem based learning* berbantuan kahoot”

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti melakukan batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Guru menerapkan model pembelajaran *problem based learning*
2. Guru mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui model pembelajaran *problem based learning* berbantuan kahoot.

1.5. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan diatas, maka menjadi fokus rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan kahoot terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII SMP Negeri 1 Binjai?”

1.6. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka menjadi fokus tujuan pada penelitian ini adalah untuk: “Mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan kahoot untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Binjai”

1.7. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian maka dengan dilaksanakan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap peserta didik dan guru, yaitu:

1. Bagi peneliti, dapat memperoleh pengalaman secara langsung dalam menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan kahoot untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa serta dapat menjadi bekal sebagai calon pada mata pelajaran matematika dalam menjalani proses belajar mengajar yang sesungguhnya di institusi formal.
2. Bagi guru matematika, dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan proses belajar mengajar dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan Kahoot untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa sehingga kualitas pembelajaran akan lebih baik.
3. Bagi siswa, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi sehingga diharapkan siswa dalam proses belajar di kelas lebih aktif, dapat mempermudah siswa dalam memahami materi matematika di kelas, serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan kahoot.
4. Bagi sekolah, dapat menjadi motivasi dalam menerapkan model pembelajaran yang lebih relevan dalam peningkatan mutu dan kualitas sekolah.