

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan atmosfer belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif meningkatkan kemampuan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Pristiwanti et al., 2022). Menurut (Bakhrudin et al., 2021) Pendidikan Merupakan bagian integral kehidupan manusia di era global dan informasi harus dapat memberi dan memfasilitasi bagi tumbuh dan berkembangnya keterampilan intelektual, sosial, dan personal. Pendidikan memiliki kedudukan serta pengaruh positif terhadap seluruh bidang kehidupan serta pertumbuhan manusia dengan bermacam aspek kepribadiannya. Tujuan Pendidikan Nasional diatur dalam pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Kecerdasan yang dimaksud disini bukan sekedar kecerdasan yang berorientasi pada kecerdasan intelektual saja, melainkan kecerdasan menyeluruh yang memiliki arti lebih luas. Pendidikan merupakan tiang untuk membentuk karakter generasi muda (Wati, 2022). Dalam pendidikan salah satu hal terbaik yang dapat dilakukan yaitu mengasah kemampuan berfikir kreatif sehingga peserta didik dapat mempunyai keahlian berfikir kreatif.

Dunia pendidikan di Indonesia saat ini terdapat kurikulum baru yaitu Kurikulum merdeka. Merdeka belajar berfokus pada kebebasan dan berfikir kreatif (Rahayu et al., 2022). Kurikulum merdeka adalah sebuah kurikulum yang diterapkan di Indonesia yang berfokus pada peningkatan kreativitas peserta didik dalam belajar. Dalam hal ini, kreativitas dalam pembelajaran matematika sangat penting karena membantu peserta didik untuk berfikir kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan soal matematika. Kurikulum Merdeka adalah suatu konsep yang bertujuan untuk memberikan suasana yang membahagiakan untuk semua pihak yang terkait dalam dunia pendidikan (Juita & Yusmaridi, 2021). Pengimplementasian merdeka belajar ini diharapkan mampu meningkatkan mutu

pembelajaran, terutama pembelajaran matematika (N. Zahwa et al., 2022) Pengimplementasian merdeka belajar ini tentunya akan menimbulkan beberapa perubahan di dalam sistem pembelajarannya, yang dulunya hanya dilakukan di dalam namun sekarang dapat dilakukan senyaman mungkin demi mempermudah proses interaksi antara guru dan peserta didik. Kurikulum merdeka merupakan pembelajaran yang berbasis proyek dan kolaborasi, sehingga memungkinkan peserta didik mengembangkan kreativitas saat belajar matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari peserta didik disetiap jenjang pendidikan (Ariati & Juandi, 2022). Matematika juga mempunyai peranan penting dalam bermacam aspek kehidupan. Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari (Sari et al., 2021). Banyaknya kasus serta aktivitas dalam kehidupan yang wajib dituntaskan dengan menggunakan ilmu matematika seperti menghitung, mengukur dan lain-lain. Matematika merupakan pelajaran yang telah diajarkan dari Sekolah bawah sampai akademi besar yang memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pendidikan nasional dan mendidik masyarakat Indonesia yang produktif, kreatif, dan inovatif (Nurulaeni & Rahma, 2022). Pembelajaran matematika sangat identik dengan kegiatan berfikir, dimana matematika digunakan sebagai alat untuk menyelesaikan permasalahan yang membutuhkan logika berfikir. Menurut Dewi, melihat proses belajar pembelajaran matematika yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada menghafalan konsep bukan pada pemahaman Habibullah, (2022). Keberhasilan suatu proses pengajaran matematika di samping tergantung pada kemampuan pengajar dalam mengajar juga tergantung pada peserta didik (Sari, 2018). Misalnya Bagaimana peserta didik mampu memahami masalah terlebih dahulu dan peserta didik mampu berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh *research gap* pada penelitian terdahulu. Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Sanusi et al., 2020) yang menghasilkan kesimpulan bahwa adanya media pembelajaran *game education* dengan materi barisan dan deret mempengaruhi peningkatan kreatifitas peserta didik. Dalam penelitian ini menyarankan juga untuk menggunakan media *Educatif Game Mathematics* guna untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dengan materi

yang berbeda. Penelitian ini di kuatkan oleh (Khotimah & Kholida, 2022) dimana dalam penelitian ini membahas tentang pengembangan *Educatif Game Mathematics* guna meningkatkan kreativitas peserta didik namun dengan materi limit dan fungsi. Dan penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa kemampuan kreativitas peserta didik meningkat menggunakan media *Educatif Game Mathematics* berbasis *Android* .

Peningkatan kreativitas merupakan salah satu tujuan pendidikan yang ingin dicapai, demikian juga dalam bidang matematika. Pembelajaran merupakan suatu tujuan yang ingin dicapai dimana terjadi komunikasi interaksi antara guru dan siswa, agar proses pembelajaran tersebut terjadi secara lancar dan baik (Sari et al., 2022). Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru dan berguna, serta mampu mengembangkan ide-ide tersebut menjadi sesuatu yang berguna. Dalam bidang matematika, diperlukan kreativitas untuk memecahkan masalah yang dihadapi dan mencari solusi yang tepat. Berpikir kreatif dalam pemecahan masalah matematika memiliki tiga aspek Fitriyani (Syahara & Astutik, 2021) yaitu *fluency* mengacu pada ragam jawaban yang dapat diberikan oleh peserta didik, *flexibility* mengacu pada kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah tidak hanya dalam satu cara tetapi juga dengan cara lain, dan *Originality* mengacu pada keaslian yang dikerjakan oleh peserta didik saat memecahkan masalah. Kreativitas belajar peserta didik mengarah pada kelancaran, keluwesan dalam berpikir dan melakukan sesuatu untuk mencapai sesuatu, yang bermakna bagi mereka sebagai subjek belajar.

Kreativitas peserta didik dalam suatu kelas bisa sangat berpengaruh dan penggunaan bahan ajar merupakan unsur penting dalam menunjang kreativitas peserta didik dalam belajar, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran. Ciri berfikir kreatif adalah memiliki perilaku yang dapat menghasilkan ide-ide kreatif untuk memecahkan masalah. Seseorang harus memiliki kemampuan berfikir kreatif karena dengan berfikir kreatif seseorang lebih mudah dalam menghadapi masalah (Sari & Afriansyah, 2022). Kreativitas merupakan aspek penting yang harus dimiliki peserta didik (Rozi & Afriansyah, 2022). Dengan memahami kemampuan berfikir kreatif peserta didik, guru memperoleh pemahaman yang lebih luas tentang potensi dan bakat peserta didiknya. Kreativitas dapat mempersiapkan

peserta didik untuk menghadapi berbagai masalah dan tantangan dalam kehidupan dimasa sekarang dan masa depan.

Bedasarkan studi lapangan yang dilakukan di SMP Negeri 2 Balen, dan dilakukan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Matematika di sekolah tersebut, diperoleh hasil bahwa peserta didik masih kesulitan untuk memahami soal-soal matematika yang memerlukan pemikiran mendalam, *problem solving*, serta tidak menitik beratkan pada perhitungan, peserta didik kesulitan untuk memahami dan memecahkan masalah matematika tersebut. Menurut (Monisa et al., 2023) peserta didik mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah dengan hal itu menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas peserta didik rendah. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif bisa diakibatkan karena peserta didik terbiasa memecahkan masalah yang mengandung indikator berpikir kreatif sehingga peran pendidik dalam melatih kemampuan berpikir kreatif menjadi sangat penting. . Dengan itu menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas peserta didik rendah. Selain itu, berdasarkan ulangan harian peserta didik, 62,5% dari jumlah peserta didik mendapatkan nilai kurang dari rata-rata, hal tersebut dapat menunjukkan masih kurangnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dan guru mata pelajaran matematika di smp 2 Balen menyampaikan bahwa belum pernah membuat media berbasis android. Sehingga perlu diberikanya media pembelajaran dengan menggunakan teknologi, seperti media pembelajaran berbasis *Android* .

Media merupakan alat yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyalurkan pesan atau informasi dalam suatu pembelajaran yang membantu guru dalam mengajar. Menurut Supriyanto (2021). Media pembelajaran adalah jembatan berfikir dan tindakan peserta didik serta sebagai sarana untuk menyampaikan sesuatu Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas peserta didik (F. A. Zahwa & Syafi'i, 2022). Kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah adanya Media pembelajaran selain metode pembelajaran yang dipilih Rayhan et al (Kurnia, 2022). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran yang memadai akan menjadikan proses pembelajaran semakin diminati oleh peserta didik dan mempengaruhi keberhasilan untuk berfikir kreatif terhadap peserta didik. Di era Modernisasi sekarang ini, teknologi berkembang sangat pesat dan menyebar

ke berbagai bidang termasuk pendidikan. Dalam bidang pendidikan, Teknologi menawarkan berbagai jenis media pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *Android*.

Media pembelajaran berbasis *Android* bisa meningkatkan kreativitas matematika peserta didik karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan dari permainan tersebut. Salah satu media pembelajaran yang saat ini sedang populer adalah *Educatif Game*. *Educatif Game* dibuat untuk membantu kegiatan pembelajaran dengan berperan sebagai media pembelajaran. *Educatif Game* mampu meningkatkan kreativitas peserta didik, karena peserta didik dapat memecahkan masalah guna mengembangkan kreativitasnya dengan bermain sambil belajar. *Educatif Game* bisa menjadi pembelajaran yang mengasyikan, menyenangkan, memiliki rangkaian dan menyebabkan kecanduan (Pendidikan, 2023). *Educatif Game* selain menyajikan hiburan, di dalamnya memuat unsur-unsur edukasi yang bertujuan sebagai media pembelajaran. *Educatif Game* memudahkan guru untuk menjelaskan materi dan meningkatkan kreativitas peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah yang saya peroleh Bagaimana meningkatkan kreativitas belajar matematika peserta didik kelas VIII SMP 2 Balen melalui Media Pembelajaran *Educatif Game Mathematics* berbasis *Android* ToMath Khayangan Api ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran *Educatif Game Mathematics* berbasis *Android* ToMath Khayangan Api.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka peneliti memberikan batasan pada penelitian untuk menghindari luasnya permasalahan yang ditemui dalam penelitian.

Adapun batasan penelitian yang diteliti adalah sebagai berikut :

1. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII E.
2. Peningkatan kreativitas peserta didik terkait materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV).

1.5 Penegasan Istilah

ToMath Kayangan Api merupakan kepanjangan dari *Tale of Mathematics* Kayangan Api. ToMath Kayangan Api adalah nama dari media pembelajaran *Educatif Game Mathematics* yang digunakan dalam penelitian ini. ToMath Kayangan Api menceritakan tentang petualangan sebuah karakter wayang thengul, yaitu kesenian wayang khas dari Bojonegoro, Jawa timur, unttuk menyelesaikan misi yang ada dalam game. Latar dari *game* edukasi ini mengangkat tema wisata lokal Bojonegoro, yaitu destinasi wisata Kayangan Api.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1) Manfaat Teoretis

Secara teori hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teori belajar dalam bidang pendidikan matematika dan media pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Universitas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu universitas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memenuhi tuntutan era digital dan kebutuhan dunia pendidikan saat ini.

b) Bagi Peserta didik

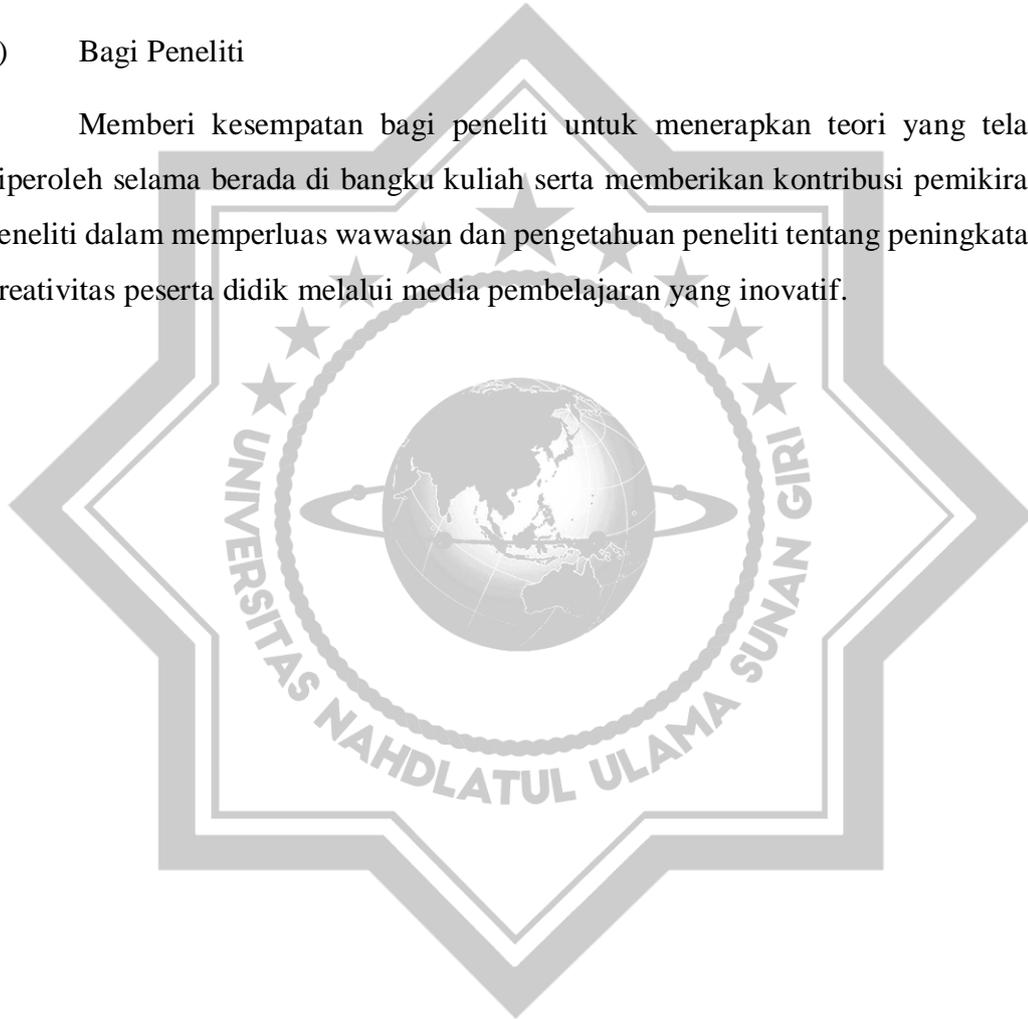
Hasil penelitian ini diharapkan lebih meningkatkan Kreativitas peserta didik dalam pembelajaran matematika melalui penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

c) Bagi Guru Matematika

Hasil penelitian pengembangan *Media Pembelajaran Educatif Game Mathematics* ini diharapkan mampu memberikan informasi dan wawasan bagi guru tentang media pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

d) Bagi Peneliti

Memberi kesempatan bagi peneliti untuk menerapkan teori yang telah diperoleh selama berada di bangku kuliah serta memberikan kontribusi pemikiran peneliti dalam memperluas wawasan dan pengetahuan peneliti tentang peningkatan kreativitas peserta didik melalui media pembelajaran yang inovatif.



UNUGIRI