

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan ialah suatu proses untuk memanusiakan manusia yang artinya pendidikan membentuk seorang individu untuk berperilaku sebagaimana manusia yang taat terhadap aturan dan norma yang berlaku. Hal ini menyatakan bahwa pendidikan ialah suatu upaya seorang manusia untuk menjadikan manusia lainnya memiliki budi luhur. Hal ini sejalan dengan pemikiran dari Fatwasrie (2024, hlm. 3) yang menyatakan bahwa pendidikan pada dasarnya adalah upaya yang disengaja untuk menumbuhkan kebiasaan-kebiasaan baik (*habituation*) pada siswa, memungkinkan mereka untuk secara konsisten menunjukkan perilaku dan membuat keputusan selaras dengan cita-cita mereka yang sudah mendarah daging. Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang dapat dilihat dari Undang-Undang No 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar siswa secara aktif membangun potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu upaya dalam membentuk pribadi yang berperilaku luhur, dan memiliki keterampilan yang diperlukan untuk terjun ke masyarakat.

Kemendikbud (2024, hlm. 133) menyebutkan dalam kurikulum merdeka terdapat 6 tujuan matematika dasar, diantaranya 1) memahami materi pembelajaran matematika berupa fakta, konsep, prinsip, operasi, dan relasi matematis dan mengaplikasikannya secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah matematis (pemahaman matematis dan kecakapan prosedural); 2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematis dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika (penalaran dan pembuktian matematis); 3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematis, menyelesaikan model atau menafsirkan solusi yang diperoleh

Syahid Musthofa Akhyar, 2025

**PENGARUH PENGGUNAAN MONOPOLI PERKALIAN DENGAN PROBLEM BASED LEARNING
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(pemecahan masalah matematis); 4) mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, serta menyajikan suatu situasi ke dalam simbol atau model matematis (komunikasi dan representasi matematis); 5) mengaitkan materi pembelajaran matematika berupa fakta, konsep, prinsip, operasi, dan relasi matematis pada suatu bidang kajian, lintas bidang kajian, lintas bidang ilmu, dan dengan kehidupan (koneksi matematis); 6) dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap kreatif, sabar, mandiri, tekun, terbuka, tangguh, ulet, dan percaya diri dalam pemecahan masalah (disposisi matematis). Berdasarkan tujuan pembelajaran matematika dari kurikulum merdeka tersebut dapat diketahui bahwa mata pelajaran matematika bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pemahaman konsep, prinsip, dan operasi matematika serta penerapannya dalam pemecahan masalah. Selain itu, pembelajaran matematika melatih penalaran, pembuktian, dan komunikasi matematis melalui simbol, tabel, atau diagram. Siswa juga diharapkan mampu menghubungkan konsep matematika dengan berbagai bidang serta mengembangkan sikap positif, seperti rasa ingin tahu, ketekunan, dan kreativitas dalam memecahkan masalah.

Saat ini pendidikan telah banyak terpengaruh oleh kemajuan teknologi yang mengakibatkan terjadinya pergeseran nilai pendidikan itu sendiri. Mali dan Abdullah (2024, hlm. 95) mengungkapkan bahwa adanya arus globalisasi yang begitu deras membuat nilai-nilai sosial dan budaya dalam pendidikan makin menurun kualitasnya. Arus globalisasi ini menyebabkan banyak perubahan pada seluruh sektor termasuk juga pendidikan. Dunia pendidikan mendapatkan kemajuan dalam cara pengajaran terbaru yang memanfaatkan teknologi, terlebih lagi pasca *covid-19* melanda, banyak satuan pendidikan yang menggunakan sistem pembelajaran jarak jauh saat sedang terdapat hal-hal yang membuat guru tidak bisa hadir secara langsung di kelas. Meskipun globalisasi memiliki dampak positif tak sedikit pula dampak negatif yang diakibatkan oleh globalisasi. Aspek pendidikan dapat dikatakan terkena dampak yang cukup signifikan seperti maraknya informasi yang tidak jelas kebenarannya yang dilihat dan dijadikan acuan oleh para siswa.

Syahid Musthofa Akhyar, 2025

**PENGARUH PENGGUNAAN MONOPOLI PERKALIAN DENGAN PROBLEM BASED LEARNING
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Siswa dewasa ini telah memiliki ponsel pribadi yang diberikan oleh para orangtuanya. Penggunaan ponsel tanpa pengawasan menyebabkan cepatnya persebaran informasi tidak dapat disaring secara langsung kepada para siswa. Hal ini membuat siswa semakin malas dalam belajar dan berpikir yang akibatnya kreativitas matematis siswa menjadi terbatas. Hal ini sejalan dengan pemikiran dari Annisah (2021, hlm. 203) yang menyatakan bahwa kemampuan matematis anak SD juga semakin berkurang, ada beberapa faktor yang menyebabkan berkurangnya kemampuan matematis anak SD seperti penerapan pembelajaran daring, kurangnya interaksi secara langsung dengan guru, siswa jarang mendapatkan pendampingan, kurangnya kemandirian siswa dalam belajar, serta karakteristik pembelajaran matematika itu sendiri yang bersifat abstrak.

Selain kemampuan matematis, kreativitas siswa juga makin menurun. Afghani (2021, hlm. 72) menyebutkan bahwa pembelajaran daring yang dilakukan pada masa *Covid-19* menimbulkan kesulitan dalam mengembangkan sikap kreatif siswa akibat tugas yang menumpuk dan terbatasnya waktu. Yunitasari (dalam Putu Agus Putra Wirawan dkk., 2022, hlm. 3) menyebutkan bahwa penurunan kreativitas siswa dapat dilihat dari beberapa hal seperti siswa kurang mahir dalam membuat keterampilan, siswa kurang inisiatif, siswa kurang mahir dalam berbicara, berolahraga, dan siswa kurang memiliki kemampuan motorik. Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa *Covid-19* memiliki dampak pada kreativitas siswa yang menurun yang dapat dilihat dari beberapa aspek seperti kurangnya inisiatif, kemampuan berbicara, berolahraga, dan kemampuan motorik siswa.

Menyikapi hal tersebut lahirlah inovasi dari menteri pendidikan yakni dengan menghadirkan Kurikulum Merdeka sebagai landasan dalam pelaksanaan proses pendidikan. Kurikulum Merdeka memiliki tujuan yakni menciptakan sistem pendidikan yang lebih fleksibel, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Untuk itu, disusunlah model-model pengajaran yang dirasa sesuai untuk dengan Kurikulum Merdeka salah satu model pembelajaran yang banyak digunakan pada Kurikulum Merdeka adalah *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah (Jayanti, 2023, hlm. 890) yang selanjutnya akan disebut *PBL*. Model pembelajaran berbasis masalah dianggap dapat memenuhi tuntutan dari kurikulum

Syahid Musthofa Akhyar, 2025

**PENGARUH PENGGUNAAN MONOPOLI PERKALIAN DENGAN PROBLEM BASED LEARNING
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang berlaku karena model pembelajaran berbasis masalah dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga siswa bisa lebih kreatif dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Sejalan dengan pikiran Rahmawati (2023, hlm. 5) *PBL* adalah model yang memungkinkan siswa secara langsung terlibat dalam situasi masalah yang memerlukan analisis dan pemecahan, mendorong mereka untuk aktif mencari solusi. Oleh karena itu, melalui model *PBL* akan melatih siswa untuk berpikir kreatif. Terdapat empat aspek kreativitas yang dapat diukur yakni *fluency* / kelancaran, *flexybility* / keluwesan, *originality* / keaslian, dan *elaboration* / rinci.

Penggunaan suatu model pembelajaran tentu saja harus dibersamai dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk lebih memotivasi siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan disesuaikan lagi dengan kebutuhan dari para guru serta materi yang akan diajarkan. Seperti pemikiran dari Sanjaya (dalam Diana dkk, 2022, hlm. 1117) yaitu media pembelajaran memiliki prinsip dalam penggunaannya yakni media pembelajaran harus digunakan sesuai dengan kemampuan guru dan materi yang akan diajarkan. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kemauan siswa untuk belajar sehingga siswa terdorong untuk lebih kreatif dalam berpikir. Menurut Saleh dkk (2023, hlm. 12) fungsi utama dari media pembelajaran adalah menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan semakin meningkatkan aktivitas dan kreativitas para siswa. Terlebih lagi dalam pelajaran matematika, guru sebetulnya sangat membutuhkan media pembelajaran dikarenakan sifat pelajaran matematika yang abstrak sehingga siswa sulit untuk mengerti jika hanya dijelaskan dengan berbicara saja. Setelah dilakukan observasi terhadap siswa pada pembelajaran matematika materi perkalian, terlihat bahwa siswa hanya mengetahui 1 cara pengerjaan matematika dan tidak tahu macam-macam sifat perkalian yang ada.

Salah satu media yang sering digunakan oleh para guru dalam mengajarkan materi matematika adalah media konkret. Menurut Wijaya (2021, hlm. 580) media konkret merupakan segala sesuatu yang nyata dan berwujud sehingga dapat

Syahid Musthofa Akhyar, 2025

**PENGARUH PENGGUNAAN MONOPOLI PERKALIAN DENGAN PROBLEM BASED LEARNING
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

digunakan untuk menyampaikan materi dari pengirim ke penerima yang dapat merangsang pemikiran, perasaan, dan minat penerima materi. Siswa yang belajar menggunakan media konkret dapat memiliki pengetahuan yang lebih mendalam karena siswa mendapatkan pengalaman langsung dalam menggunakan media. Contoh media konkret yang dapat digunakan ialah monopoli. Monopoli biasanya digunakan untuk mengenalkan materi penghitungan dan juga uang. Artikel yang ditulis oleh Khoirun dkk. (2022, hlm. 147) menyatakan bahwa penggunaan media permainan monopoli terbukti dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai sangatlah penting untuk meningkatkan pemikiran kreativitas matematis siswa. Demi terciptanya siswa yang memiliki pemikiran kreatif, maka guru diharuskan untuk mempelajari model yang sesuai dengan kurikulum yang ada dan disesuaikan dengan gaya mengajarnya sendiri. Penggunaan model *PBL* dirasa dapat meningkatkan pemikiran kreatif siswa dalam menyelesaikan materi perkalian matematika. Dengan model *PBL* siswa dapat lebih aktif dalam belajar dan bisa mengeksplor cara menyelesaikan masalah yang diberikan. Dalam mengajarkan materi perkalian guru dapat menggunakan media konkret yang disesuaikan lagi dengan kebutuhan pengajaran. Wijaya dkk (2021, hlm. 580) menyebutkan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Khoirun dkk (2022, hlm. 147) menyebutkan bahwa media monopoli dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Dengan menggunakan model dan media yang sesuai dapat meningkatkan pemikiran kreatif siswa, oleh karena itu diteliti media monopoli perkalian dengan model pembelajaran (*PBL*) terhadap pemikiran kreatif matematis siswa pada materi perkalian pecahan cacah sampai 1.000.000 sebagai salah satu materi pelajaran Matematika di sekolah dasar dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Perkalian dengan *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh penggunaan monopoli perkalian

(molan) dengan *PBL* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa?”.

Rumusan masalah tersebut dapat dijabarkan kembali dengan pertanyaan tentang:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan monopoli perkalian (MOLAN) dengan model *PBL* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa secara keseluruhan?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan monopoli perkalian (MOLAN) dengan model *PBL* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan monopoli perkalian (molan) dengan *PBL* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa”. Adapun tujuan penelitian secara spesifik dapat dijabarkan tentang:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan monopoli perkalian (MOLAN) dengan model *PBL* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa secara keseluruhan.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan monopoli perkalian (MOLAN) dengan model *PBL* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Siswa dapat memperoleh pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis pada materi perkalian serta meningkatkan motivasi belajar sehingga mampu terlibat aktif dalam pembelajaran.
2. Meningkatkan kemandirian siswa dan mengurangi ketergantungan pada pendidik.
3. Guru dapat memperoleh pengetahuan mengenai model dan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif serta hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pembanding.
4. Sekolah mendapatkan pengetahuan mengenai media Monopoli Perkalian

Syahid Musthofa Akhyar, 2025

PENGARUH PENGGUNAAN MONOPOLI PERKALIAN DENGAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(MOLAN) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

5. Menjadi bahan masukan dan pertimbangan maupun referensi dalam menentukan model dan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan serta memberikan wawasan baru bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan.
6. Sebagai alat pengembangan diri bagi peneliti juga menambah wawasan tentang model dan media pembelajaran serta sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga mampu menjadi calon pendidik yang berkualitas.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan

Gambaran laporan penelitian mengenai keseluruhan isi skripsi untuk judul “Pengaruh Penggunaan Monopoli Perkalian dengan *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa” sesuai dengan pedoman penulisan KTI UPI 2024.

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab I dibagian pendahuluan berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penulisan

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab II dibagian kajian pustaka berisikan tentang kajian-kajian teoritis yang berisikan teori-teori yang membahas variabel-variabel sesuai dengan penelitian ini.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab III dibagian metode penelitian berisikan penjelasan secara detail dari metode penelitian yang digunakan, meliputi desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, pengumpulan data, analisis data, serta penarikan kesimpulan.

4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV pada bagian temuan dan pembahasan berisikan tentang hasil dari pengolahan serta analisis data, hingga pembahasan mengenai temuan penelitian dalam menjawab penelitian yang sudah dirumuskan sebelumnya.

5. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab V terakhir berisikan bagian penutupan tentang simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Bab ini menyajikan mulai dari hasil kesimpulan terhadap pembahasan yang menjadi pokok bahasan, dan menyajikan saran untuk dijadikan bahan rekomendasi dengan mempertimbangkan dari hasil temuan yang ada di lapang.