

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan zaman telah menjadikan segala aspek kehidupan manusia harus bisa mengembangkan kualitasnya dari segi softskill maupun hardskill dan tak terkecuali dalam bidang Pendidikan. Secara umum, Pendidikan adalah usaha yang dilakukan untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik untuk mengembangkan minat dan bakat. Pendidikan memiliki andil yang penting untuk memajukan kehidupan manusia, dengan adanya program Pendidikan yang baik dan bermutu bisa menghasilkan manusia yang mandiri, professional, serta cerdas (Rokhman, 2013). Dalam dunia Pendidikan, ada banyak sekali ilmu pengetahuan. Ilmu tersebut terbagi dalam beberapa mata pelajaran, salah satunya yaitu pembelajaran matematika. Matematika adalah salah satu ilmu pengetahuan alami dengan melibatkan berbagai angka dan lambang juga keterkaitan antara bilangan serta prosedur operasional yang meliputi penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Astuti, 2015).

Matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dan struktur, perubahan dan ruang. Secara informal, dapat pula di sebut sebagai ilmu bilangan dan angka. Dalam pandangan formalis, matematika adalah penelaahan struktur abstrak yang didefinisikan secara aksioma dengan menggunakan logika simbolik dan notasi. Kline dalam (Sulianto & Mandarsary, 2012) mengatakan bahwa, Matematika itu bukan pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam. Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan disetiap jenjang Pendidikan, termasuk di Sekolah Dasar. Menurut James dan James dalam (Rahmah, 2018) matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan lain-lain. Mata pelajaran matematika sebagai salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan penting dan dianggap sebagai pelajaran yang sulit. Namun perlu diketahui bahwa matematika sangat berperan aktif dalam berbagai disiplin ilmu. Maka dari itu sekolah khususnya guru dapat menjadi faktor

yang mendukung perkembangan kreativitas peserta didik. Kreativitas menurut Utami Munandar dalam (Darwanto, 2019) adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengembangkan suatu ide. Pentingnya kemampuan berfikir kreatif mulai ditumbuhkan dari jenjang sekolah dasar. Mengingat dengan kemampuan ini tentunya akan melahirkan generasi penerus bangsa yang kreatif dan mampu menciptakan peluang bagi kehidupannya kelak. Selain itu, kemampuan berfikir kreatif Johnson dalam (Darwanto, 2019) adalah kemampuan peserta didik untuk menghasilkan ide-ide baru yang muncul dari pengetahuan baru.

Dalam mencari dan mengembangkan kreativitas peserta didik, guru harus memahami beberapa hal, seperti apa itu kreativitas, perkembangan psikologis peserta didik, metode/cara apa yang dapat digunakan, efektif digunakan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik, dan lain-lain. Guru juga harus memahami bahwa setiap peserta didik memiliki potensi kreatif yang berbeda tergantung pada proses psikologis yang mendasarinya. Masalah kemampuan berfikir kreatif peserta didik di sekolah masih lemah karena kurangnya keragaman tugas dan metode pengajaran guru hal tersebut disampaikan oleh Yuniarta dalam (Benyamin, 2020). Pembelajaran yang berkualitas dicapai dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, termasuk penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

Komik digital sebagai salah satu media pembelajaran tentu memiliki kelebihan tersendiri bagi penggunaannya dalam hal ini yaitu peserta didik. Menurut Shadley dalam (Vol, 2018) media pembelajaran komik digital ini mendefinisikan bahwa media komik ini berbentuk rangkaian gambar, dengan masing-masing media di dalam kotak mewakili keseluruhan rangkaian cerita. Disamping itu, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lesmono dkk dalam (Sudjana & Riyai, 2020) menyatakan bahwa media komik dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep pembelajaran peserta didik. Dalam Komik Digital peserta didik dapat melakukan pembelajaran sambil bermain dan guru dapat berkreasi dalam mengembangkan komik digital tersebut. Diharapkan dengan memakai media Komik Digital mampu membangkitkan kreatifitas & motivasi peserta didik dalam belajar matematika dan juga diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dengan menyajikan data yang menarik

Nabilah Rizky Khumairoh, 2022

**PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA KOMIK DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIK**

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

dan memudahkan penjelasan. Melalui Komik Digital pembelajaran dapat disajikan lebih menarik dalam ilustrasi gambar dan kartun yang berwarna dan tentunya dapat menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran yang interaktif yang tertanam dalam teknologi merupakan formula yang menjanjikan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Oleh karena itu, akan menjadi pilihan yang tepat dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian masalah yang telah teridentifikasi pada latar belakang, rumusan masalah penelitian ini secara umum yaitu “Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika”. Secara khusus, masalah-masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut

:

1. Bagaimana aktivitas guru pada saat menerapkan model *problem based learning* berbantuan media komik digital pada pembelajaran matematika ?
2. Bagaimana aktivitas belajar peserta didik pada saat menerapkan model *problem based learning* berbantuan media komik digital pada pembelajaran matematika ?
3. Bagaimana kemampuan berfikir kreatif peserta didik setelah menerapkan model *problem based learning* berbantuan media komik digital pada pembelajaran matematika ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian secara umum dilakukan untuk mengetahui “Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika”. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui aktivitas guru pada saat menerapkan model *problem based learning* berbantuan media komik digital pada pembelajaran matematika.
2. Mengetahui aktivitas belajar peserta didik pada saat menerapkan model *problem based learning* berbantuan media komik digital pada pembelajaran matematika.

3. Mengetahui kemampuan berfikir kreatif peserta didik setelah menerapkan model *problem based learning* berbantuan media komik digital pada pembelajaran matematika.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini diantaranya :

1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian dengan judul ” Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika” semoga menjadi referensi untuk pendidik pada proses pembelajaran, terkhusus guna mengasah kemampuan kreativitas peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif.

2. Manfaat Secara Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu :

- a. Bagi Peserta didik

Penelitian yang dibuat kiranya dapat membantu peningkatan pemahaman peserta didik sekolah dasar lewat media Komik Digital terhadap kemampuan berfikir kreatif pada pembelajaran matematika. Diharapkan pula peserta didik mudah untuk mempelajari pelajaran matematika baik saat proses belajar disekolah ataupun mengaplikasikan pembelajaran matematika pada kegiatan sehari-hari.

- b. Bagi Pendidik

Penelitian yang dilakukan diharapkan bisa menjadi referensi dan rekomendasi bagi guru, terutama yang berkaitan dengan cara meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik dengan berbantuan media Komik Digital.

- c. Bagi Peneliti

Dalam kesempatan yang ada, peneliti mendapat pengalaman serta melatih ketrampilan guna menjadi guru yang memiliki profesionalitas. Peneliti juga diharapkan bisa mendukung penerapan inovasi yang baru untuk proses pembelajaran matematika dengan berbantuan media Komik Digital yang bisa membantu peningkatan kemampuan berfikir kreatif peserta didik pada jenjang sekolah dasar.

d. Bagi Pembaca

Dalam kesempatan ini peneliti ingin memberi informasi dan contoh mengenai bagaimana meningkatkan kemampuan berfikir keratif peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan berbantuan media Komik Digital.

1.5 Struktur Organisasi

Penulisan dalam skripsi ini merujuk pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun Akademik 2019, yang termuat dalam peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia No 787/UN40/HK/2019. Struktur yang terdapat dalam pedoman ini meliputi pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, simpulan, implikasi, serta rekomendasi. Struktur ini kemudian disusun menggunakan bab bernomor sistematis dan terstruktur. Struktur organisasi pada skripsi ini diawali dengan Bab I Pendahuluan dan diakhiri dengan Bab V yakni simpulan. Berikut uraian lengkapnya :

Bab I merupakan pendahuluan atau bagian awal skripsi yang terdiri dari :

- a) Latar belakang penelitian;
- b) Rumusan masalah penelitian;
- c) Tujuan penelitian;
- d) Manfaat penelitian; dan
- e) Sistematika penulisan

Bab II merupakan bab kajian pustaka yang meliputi :

- a) Pengertian *Problem Based Learning* (PBL)
- b) Tujuan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)
- c) Sintaks Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)
- d) Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)
- e) Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning* (PBL)
- f) Pengertian Komik Digital
- g) Manfaat Komik Digital
- h) Kelebihan dan Kekurangan Komik Digital
- i) Pengertian Berfikir Kreatif
- j) Indikator Berfikir kReatif
- k) Ciri- Ciri Berfikir Kreatif

l) Tahapan Berfikir Kreatif

Bab III merupakan metode penelitian yang terdiri dari :

- a) Jenis dan Desain penelitian;
- b) Populasi dan Sampel;
- c) Definisi operasional;
- d) Teknik pengumpulan data;
- e) Instrumen penelitian
- f) Pengembangan instrumen
- g) Prosedur penelitian
- h) Teknik analisis data
- i) Hipotesis statistik.

Bab IV merupakan temuan dan pembahasan yang berisi tentang :

- a) Temuan, dan
- b) Pembahasan.

Hasil atau temuan yang dimaksud merupakan penjelasan mengenai data-data yang diperoleh dari hasil pengolahan data dan disajikan dalam bentuk statistik kemudian ditafsirkan secara deskriptif dalam pembahasan dari penelitian tersebut.

Bab V merupakan simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang memuat penjelasan singkat mengenai hasil penelitian yang dan masukan yang memiliki manfaat dari hasil penelitian tersebut.