

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam mewujudkan cita-cita suatu bangsa. Melalui pendidikan, diharapkan generasi muda Indonesia dapat memiliki cara berpikir yang positif serta bertanggung jawab terhadap pembangunan negaranya (Rajab et al., 2022). Selain itu, pendidikan juga berperan dalam membentuk karakter, memperluas wawasan, dan mengembangkan aspek spiritual peserta didik. Hal ini bertujuan agar mereka tumbuh menjadi individu dewasa yang mampu berinteraksi secara baik dengan lingkungan sosialnya serta memberikan kontribusi positif sebagai makhluk sosial (Lestari, Munawaroh, & Handoko, 2019).

Sejalan dengan hal tersebut, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (selanjutnya ditulis UU Sisdiknas) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Potensi tersebut mencakup kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Hakim, 2016). Salah satu potensi yang krusial untuk dikembangkan melalui pendidikan adalah kemampuan berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu indikator penting dalam pencapaian tujuan pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Kemampuan ini tidak hanya mendukung pemahaman terhadap konsep dasar seperti aritmetika, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan secara menyeluruh (Supiadi et al., 2023). Kemampuan berpikir kreatif yang dimaksud merujuk pada kemampuan menggunakan beragam proses mental, seperti kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan kemampuan mengungkapkan ide, guna menciptakan sesuatu yang baru, unik, dan bernilai (Risda et al., 2021). Dalam konteks pembelajaran matematika, kemampuan ini memungkinkan siswa menyelesaikan masalah dengan pendekatan yang beragam

dan tidak terpaku pada satu metode saja (Utami et al., 2020). Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif cenderung mampu menghasilkan solusi yang berbeda dan orisinal dibandingkan hanya sekadar mengingat kembali informasi yang diajarkan (Nisrina et al., 2021).

Dalam praktiknya, banyak siswa masih mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada soal-soal matematika yang menuntut pemahaman mendalam dan penyelesaian yang tidak rutin. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kreatif mereka belum berkembang secara optimal (Nur et al., 2021). Rendahnya kemampuan berpikir kreatif ini menjadi permasalahan yang perlu mendapat perhatian serius, terutama dalam pembelajaran matematika yang menuntut siswa untuk berpikir fleksibel, logis, dan orisinal dalam menyelesaikan masalah.

Untuk mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif tersebut, peran guru sebagai fasilitator sangat krusial (Hutabarata et al., 2024). Vygotsky melalui teori *socio-constructivism* menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa berpartisipasi aktif dalam membangun pengetahuan melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang kontekstual (Toma et al., 2024). Pendidik perlu membangun suasana pembelajaran yang mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, melalui pemberian tantangan yang sesuai serta dengan memfasilitasi kerja sama antar siswa dalam menyelesaikan masalah (Hussein & Ow, 2019).

Model pembelajaran yang efektif mampu memotivasi dan menantang siswa melalui aktivitas kolaboratif seperti permainan edukatif (Rahmatina, 2024). Model ini mendukung prinsip *active learning*, di mana siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi turut berperan dalam membentuk pemahaman dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka (Freeman et al., 2014). Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah proses pembelajaran yang belum secara optimal mendorong kedua aspek tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan berpikir kreatif siswa (Sari et al., 2023).

Dalam kenyataan di lapangan, sebagian besar guru masih menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) yang berpusat pada guru, sehingga belum mampu mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Huang & Li, 2023). Model pembelajaran yang kaku dan satu arah cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat secara mental dalam proses belajar (Fajaruddin, 2022). Akibatnya, kemampuan berpikir kreatif siswa tidak berkembang, khususnya dalam menyelesaikan soal-soal matematika seperti aritmetika sosial yang membutuhkan pemikiran logis, eksploratif, dan orisinal (Ramadhani et al., 2015). Penting bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran yang mampu memfasilitasi pengembangan kreativitas siswa dalam memahami dan memecahkan masalah matematika (Ananda et al., 2024).

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kreatif adalah Tactical Games (Dimitra et al., 2020). Menurut Indrayogi (2021) Model ini menyatukan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Melalui kegiatan bermain yang dirancang secara terarah, siswa tidak hanya lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, tetapi juga tertantang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan berbagai permasalahan. Agar penerapan model *Tactical Games* berjalan secara optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi untuk menyampaikan informasi, memperjelas konsep, serta meningkatkan daya tarik dan efektivitas penyampaian materi. Pemilihan media yang relevan dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Di era digital saat ini, penggunaan media berbasis teknologi semakin berkembang dan memberikan berbagai alternatif bagi guru dalam mengemas materi pelajaran secara inovatif. Salah satu media digital yang efektif digunakan adalah *Wordwall*, sebuah *platform* yang menyediakan berbagai format permainan edukatif interaktif. Media ini tidak hanya mendukung keterlibatan aktif siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman materi melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Media ini memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Dengan tampilan yang menarik dan interaktif, media ini mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Selain itu, penggunaan media yang tepat juga dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. *Wordwall* juga memungkinkan kolaborasi antar siswa, yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka selama proses pembelajaran (Nurjanah et al., 2024). Penggunaan media seperti *Wordwall* dalam *Tactical Games* memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menyusun berbagai permainan edukatif yang sesuai dengan materi yang diajarkan (Wahyuni et al., 2023).

Oleh Karena itu, dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi aritmetika sosial, penerapan model pembelajaran *Tactical Games* berbasis *Wordwall* diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, berikut beberapa permasalahan utama yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi aritmetika, masih tergolong rendah. Kondisi ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menghasilkan ide-ide baru dan inovatif untuk menyelesaikan permasalahan matematika.
2. Pembelajaran di sekolah sebagian besar masih menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) sehingga siswa cenderung bersikap pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang interaktif dan kreatif.
3. Penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, seperti *Tactical Games*, dalam pembelajaran matematika belum diterapkan secara

optimal, padahal model ini berpotensi meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kemampuan berpikir kreatif siswa.

4. Penggunaan media berbasis teknologi seperti *Wordwall* dalam proses pembelajaran belum dimaksimalkan, meskipun media ini memiliki potensi untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa.
5. Belum adanya penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas penerapan model pembelajaran *Tactical Games* berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi aritmetika sosial.

1.3. Cakupan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, Cakupan masalah ini dibatasi pada:

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi aritmetika. Penelitian ini akan fokus pada pengukuran serta upaya peningkatan kemampuan berpikir kreatif tersebut
2. Model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini akan menelaah penerapan *Tactical Games* sebagai metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan partisipasi siswa, terutama dalam materi aritmetika
3. Pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini akan mengkaji integrasi media berbasis teknologi tersebut dalam model *Tactical Games* guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, serta mengevaluasi pengaruhnya terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.
4. Fokus penelitian ini terbatas pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), khususnya siswa kelas VII di SMP Negeri 14 Kota Cirebon yang sedang mempelajari materi aritmetika sosial. Penelitian ini akan mengukur efektivitas penerapan model pembelajaran *Tactical Games* berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

1.4. Rumusan masalah

Dari cakupan masalah tersebut didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran *Tactical Games* berbasis *Wordwall*?
2. Bagaimana respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Tactical Games* berbasis *Wordwall*?
3. Bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran *Tactical Games* berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi aritmetika sosial?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran *Tactical Games* berbasis *Wordwall*.
2. Mengetahui respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Tactical Games* berbasis *Wordwall*.
3. Mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *Tactical Games* berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi aritmetika sosial.

1.6. Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis, Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pada pengembangan teori pembelajaran matematika, khususnya dalam penerapan model *Tactical Games* yang berbasis *Wordwall*. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi mengenai efektivitas penggunaan model

pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, khususnya pada materi aritmetika.

2. Manfaat praktis, Penelitian ini memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran, yaitu; (1) Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi panduan dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Tactical Games* berbasis *Wordwall* secara efektif di kelas. Guru dapat merancang pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa untuk mendorong peningkatan kemampuan berpikir kreatif, khususnya pada materi aritmetika sosial, (2) Bagi siswa, penelitian ini bermanfaat dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna melalui aktivitas bermain edukatif. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika yang bersifat kontekstual.
3. Manfaat bagi Peneliti Lain, Penelitian ini adalah sebagai referensi bagi peneliti lain yang berminat mendalami efektivitas model pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran lain atau dalam konteks pembelajaran yang berbeda.