BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berfungsi sebagai sarana utama dalam pemerataan dan peningkatan potensi peserta didik, sehingga mereka mampu mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.[1] Melalui pendidikan individu tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga membentuk etika, keterampilan serta kepribadian yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain. Pendidikan memegang peranan penting untuk mendorong pembelajaran aktif agar dapat meningkatkan potensi setiap peserta didik.

Proses pembelajaran dapat dipandang sebagai hubungan timbal balik antara pendidik, peserta didik, dan materi pembelajaran dalam suatu wadah pendidikan.[2] Proses ini menjadi faktor kunci dalam membentuk peserta didik yang cerdas, aktif dan mampu mengembangkan pemahaman terhadap ilmu yang dipelajarinya. Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah salah satunya adalah pembelajaran matematika. Namun, menurut fakta di lapangan bayak peserta didik yang menganggap pembelajaran matematika sulit dan kurang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik

[1] Lestari Eko Wahyudi et al., "Mengukur kualitas pendidikan di Indonesia," *Ma'arif Journal of Education, Madrasah Innovation and Aswaja Studies* 1, no. 1 (June 2022): 18–22, https://doi.org/10.69966/mjemias.v1i1.3.

[2] Resti Ardianti, Eko Sujarwanto, and Endang Surahman, "Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana," *Diffraction* 3, no. 1 (January 2022): 27–35, https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416.

terhadap pembelajaran matematika serta kurangnya kemampuan berpikir kreatif mereka dalam memecahkan persoalan yang berkaitan dengan matematika.

Kemampuan berpikir kreatif adalah suatu proses kognitifyang bertujuan untuk memunculkan gagasan baru, menemukan penyelesaian alternatif, serta mengaitkan pengetahuan lama dengan pengalaman baru.[3] Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa, dapat digunakan beberapa indikator diantaranya (1) Kelancaran berpikir, (2) Fleksibilitas, (3) Keaslian, (4) Kerincian atau elaboratif. Kemampuan berpikir kreatif harus dimiliki dan diasah oleh peserta didik supaya dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa dalam pembelajaran matematika.

Dalam islam seorang manusia dianjurkan untuk menguasai ilmu-ilmu baru yang memiliki pemikiran luas sebagaimana dijelaskan menurut hadist shahih Al Bukhari dan Muslim. [4]

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَ الآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالعِلْمِ

Artinya: “Barang siapa yang menginginkan (kebahagiaan) dunia, maka hendaknya dengan ilmu. Dan barang siapa yang menginginkan (kebahagiaan) akhirat, maka hendaknya dengan ilmu. Dan barang siapa yang menginginkan (kebahagiaan) dunia akhirat, maka hendaknya dengan ilmu.” Dari hadis

[3] Irfan Rizkiana Raja Nugraha, Udin Supriadi, and Mokh Iman, *Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa*, 2023.

[4] “Teks Perkataan Barang Siapa Yang Menginginkan Kebahagiaan Dunia Dan Akhirat Maka Hendaknya Dengan Ilmu,” n.d., accessed June 13, 2026, https://hamalatulquran.com/teks-perkataan-barangsiapa-yg-menginginkan-kebahagiaan-dunia-dan-akhirat-maka-hendaknya-dengan-ilmu/,.

tersebut dapat dipahami bahwa menuntut ilmu merupakan kewajiban, termasuk menguasai keterampilan baru yang bermanfaat untuk mengembangkan kreativitas siswa, khususnya dalam memahami pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan peneliti di SMAN Mojoagung Jombang dengan salah satu guru mata pelajaran matematika pada tanggal 03 Oktober 2025, bahwa proses pembelajaran matematika di sekolah tersebut masih didominasi dengan penggunaan metode konvensional. Guru juga menambahkan bahwa hanya satu sampai dua guru matematika yang mulai mencoba menerapkan metode pembelajaran inovatif, namun penerapan tersebut belum berjalan secara optimal karena keterbatasan waktu, sarana, serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis masalah. Media pembelajaran yang digunakan pun umumnya masih berupa lembar kerja siswa dan papan tulis, tanpa adanya penggunaan media digital yang interaktif.

Selain itu, guru menyampaikan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika masih tergolong rendah yang terlihat dari beberapa ciri di lapangan. Sebagian besar siswa kurang mampu mengemukakan ide atau strategi penyelesaian soal dengan cara berbeda, cenderung meniru contoh yang diberikan guru, serta peserta didik jarang bertanya selama proses pembelajaran. Selain itu, ketika dihadapkan pada masalah kontekstual peserta didik sering kebingungan menentukan langkah penyelesaian dan kurang percaya diri terhadap jawaban mereka sendiri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan untuk melakukan inovasi pembelajaran, salah satunya melalui penerapan model *Problem Based Learning* dengan bantuan media *Canva*. Diharapkan kombinasi model dan

media tersebut mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa sekaligus mengembangkan kreativitas mereka dalam memahami dan memecahkan persoalan yang berkaitan dengan matematika, khususnya pada materi Statistika.

Problem Based Learning didefinisikan sebagai model pembelajaran yang memfokuskan pada penyelesaian kontekstual melalui penyelidikan secara mendalam.[5] Melalui penerapan model PBL, peserta didik didorong untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif, mencari informasi, dan menemukan solusi berdasarkan pengalaman belajar yang autentik. Namun, dalam pelaksanaannya penerapan model PBL saja tidak cukup tanpa bantuan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sebagai perantara penyampaian materi kepada siswa.

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk mempermudah proses pembelajaran dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik, menyenangkan, serta mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa.[6] Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dari guru kepada siswa, tetapi juga sebagai jembatan yang mampu meningkatkan kualitas interaksi dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media yang bersifat interaktif, peserta didik lebih mudah menguasai konsep

---

[5] I. Made Hendra Sukmayasa and Ni Putu Kusuma Widiastuti, "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kreativitas dan Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa," *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya* 6, no. 2 (September 2022): 131, https://doi.org/10.55115/widyacarya.v6i2.2259.

[6] Aisyatul Jannah, Shokhibul Arifin, and Asrori Asrori, "Penerapan Media Pembelajaran Power Point Interaktif terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 1 (January 2025): 786–93, https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6645.

yang abstrak melalui pengalaman belajar kontekstual. Media interaktif juga mampu menumbuhkan motivasi serta rasa ingin tahu siswa, karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dalam pembelajaran matematika, khususnya penggunaan media berbasis teknologi sangat membantu dalam menyederhanakan konsep-konsep yang sulit dipahami. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik adalah media *Canva.*

Canva adalah sebuah platform desain yang memudahkan pendidik dalam menyusun materi dan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran melalui tampilan visual yang menarik.[7] *Canva* sebagai aplikasi berbasis desain online menawarkan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, baik pada versi gratis maupun berbayar. Guru dapat menggunakan *canva* untuk menyusun materi pelajaran dengan lebih cepat, efektif, dan efisien karena tersedia banyak template, ikon, hingga elemen grafis yang menarik. Bagi siswa, tampilan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk teks, gambar, video, maupun grafik interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menyenangkan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Martha Lestari, Dania Noviyla, dan Rayandra Ansyar yang menyimpulkan bahwa penggunaan *canva* tidak hanya mempermudah pemahaman siswa terhadap materi matematika, tetapi juga mampu meningkatkan semangat belajar, kreativitas, serta motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, *canva*

[7] Ika Kurniawati, Saleh Sarifudin, and Widawati Widawati, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Pembelajaran Mata Pelajaran Fisika Jenjang SMA," *Jurnal Teknodik* 25, no. 2 (December 2021): 107, https://doi.org/10.32550/teknodik.v25i2.733.

dapat dikategorikan sebagai salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat mendukung keberhasilan proses belajar mengajar, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan bantuan Media *Canva* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Statistika di Kelas X SMAN Mojoagung Jombang"**.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dituliskan indentifikasi masalah dan batasan masalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

a. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi statistika masih rendah.
b. Masih terdapat guru yang menerapkan model pembelajaran konversional yaitu dalam bentuk ceramah.
c. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
d. Kurangnya integrasi teknologi, seperti penggunaan *Canva*, dalam mendukung model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa.

2. Batasan Masalah

Agar peneliti terarah dan tidak menjadi penyimpangan, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

a. Peneliti akan meneliti pengaruh model *Problem Based Learning* dengan bantuan media *Canva*.
b. Penelitian ini dilakukan di kelas X SMAN Mojoagung Jombang. Pemilihan kelas dilakukan dengan pertimbangan kedua kelas memiliki kemampuan yang sama.
c. Capaian Materi dalam penelitian ini adalah Statistika.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas yang menjadi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* dengan bantuan media *Canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi statistika di kelas X SMAN Mojoagung Jombang?
2. Seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* dengan bantuan media *Canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi statistika di kelas X SMAN Mojoagung Jombang?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* dengan bantuan media *Canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi statistika di kelas X SMAN Mojoagung Jombang?
2. Untuk mengetahui besar pengaruh model *Problem Based Learning* dengan bantuan media *Canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi statistika di kelas X SMAN Mojoagung Jombang?

E. Kegunaan Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas, hasil penelitian diharapkan dapat berguna secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika mengenai pengaruh model *Problem Based Learning* dengan bantuan media *Canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif bagi para guru untuk mengganti model konversional yang diterapkan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan bantuan media *Canva* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

b. Bagi Siswa

Melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan bantuan *Canva* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika khususnya pada materi Statistika.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan bahan pertimbangan dalam penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menghindari kesalahpahaman arti, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Objek Penelitian

Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan bantuan media *Canva* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN Mojoagung Jombang.

3. Ruang Lingkup Materi

Ruang lingkup materi ini adalah materi Statistika.

4. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN Mojoagung Jombang.

5. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini adalah semester genap Tahun ajaran 2025/2026.

G. Penegasan Variabel

Agar tidak terjadi kesalahan pahaman dalam penggunaan istilah serta tidak salah dalam mengartikan istilah yang digunakan, maka dalam penelitian ini diperlukan penegasan istilah sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

a. Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat proses belajar dan menggunakan permasalahan yang autentik atau relevan sebagai dasar pembalajaran, yang akan diselesaikan dengan memanfaatkan pengetahuan yang telah dimiliki serta dari berbagai sumber belajar lainnya.[8]

b. Media *Canva*

Canva adalah aplikasi yang diakses secara online secara gratis maupun berbayar, yang menyediakan berbagai macam desain untuk membuat presentasi, resume, poster, pamflet, grafik, infografis serta lain sebagainya untuk membantu proses pembelajaran agar lebih menarik.[9]

c. Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir Kreatif adalah proses berpikir yang unik dan berbeda. Berpikir kreatif sering disebut sebagai pemikiran divergen, karena dimulai dengan

---

[8] Hadist Awalia Fauzia, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 1 (April 2018): 40, https://doi.org/10.33578/jpfkip.v7i1.5338.

[9] Amrina, Adam Mudinillah, and Ega Putri Handayani, "Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Gunung Padang Panjang," *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 6, no. 2 (December 2021): 101–16, https://doi.org/10.55187/tarjpi.v6i2.4519.

adanya suatu permasalahan dan menghasilkan berbagai macam penyelesaian yang memiliki banyak kemungkinan yang dapat diterapkan dalam pemecahan suatu permasalahan.[10]

d. Statistika

Statistika merupakan cabang ilmu matematika terapan yang mempelajari teori dan metode yang berkaitan dengan proses pengumpulan data, peringkasan data, pengolahan serta penyajian data, penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis, dan pengambilan keputusan dalam tingkat risiko tertentu sesuai dengan strategi yang digunakan.[11]

2. Penegasan Operasional

a. Model *Problem Based Learning*

Pada penelitian ini, penerapan model *Problem Based Learning* dioperasionalkan melalui 5 tahapan:

1) Orientasi siswa terhadap masalah
2) Pengorganisasian siswa untuk melakukan penyelidikan
3) Pembimbingan penyelidikan individu dan kelompok
4) Pengembangan dan penyajian hasil karya
5) Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah

b. Media *Canva*

Canva dalam penelitian ini merupakan media untuk mendukung penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi

---

[10] Meuthia Ramadani, *Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Penalaran Matematis* (Banyumas: Ganesha Kreasi Semesta, 2024).

[11] Hanafiah, Adang Sutedja, and Iskandar Ahmaddien, *Pengantar Statistika* (Jawa Barat: Widina Bhakti Persada Bandung, 2020).

Statistika. Aplikasi *Canva* digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi melalui media visual seperti grafik, tabel dan diagram yang dirancang untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep Statistika.

c. Kemampuan Berpikir Kreatif

Dalam penelitian ini, kemampuan berpikir kreatif diukur berdasarkan empat indikator, yaitu:

1) Kelancaran berpikir (*fluency*)
2) Fleksibilitas (*flexibility*)
3) Keaslian (*originality*)
4) Kerincian (*elaboration*)

d. Materi Statistika

Statistika merupakan materi matematika yang diajarkan di kelas X SMA, yang mencakup ilmu pengetahuan yang memperlajari cara pengumpulan, penyusunan, penyajian dan menganalisis serta cara untuk pengambilan keputusan berdasarkan data yang diperoleh.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan mencakup penulisan keseluruhan penelitian yang memiliki tujuan guna mempermudah untuk memahami penelitian ini. Sistematika penulisan ini secara singkat dibagi dalam tiga bagian utama yakni sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal dalam skripsi meliputi halaman sampul, judul, persetujuan, pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan ringkasan.

2. Bagian Utama (Inti)

Bagian utama (inti) memuat uraian tentang:

a. Bab I Pendahuluan

Bagian ini mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah dan bahasan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, penegasan variabel, dan sistematika penulisan.

b. Bab II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang deskripsi teori, kerangka berpikir, dan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

c. Bab III Metode Penelitian

Bab ini mencakup pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel dan pengukuran, populasi penelitian, sampling dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, dan tahapan penelitian.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir berisi daftar rujukan, lampiran-lampiran dan biografi penulis.