

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kegiatan dalam rangka mempengaruhi peserta didik untuk beradaptasi sebaik mungkin di lingkungan dimana dari usaha penyesuaian ini akan timbul perubahan pada dirinya sehingga mudah menjalankan fungsinya dalam kehidupan masyarakat. Pandangan ini memberikan pengaruh kepada peserta didik sesuai dengan kebutuhannya untuk bertahan dalam lingkungan sosial masyarakat. Pendidikan bukan hanya transfer teori tetapi juga pembentukan keterampilan untuk membawa dirinya bertahan hidup (Nurbaya et al., 2024). Pendidikan merupakan kunci utama dalam membangun sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing. Dalam era disrupsi informasi saat ini, kompetensi individu tidak lagi diukur sebatas pada penguasaan materi teknis yang bersifat kaku, melainkan pada kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kapasitas dalam memecahkan masalah kompleks secara rasional yang sangat dibutuhkan untuk menghadapi berbagai perubahan yang cepat. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir tersebut adalah matematika. Melalui pembelajaran matematika, siswa dilatih untuk berpikir

logis, sistematis, serta mampu memecahkan masalah secara rasional dan terukur.

Transformasi pendidikan di Indonesia saat ini telah mencapai babak baru yang krusial melalui implementasi Kurikulum Merdeka. Kebijakan ini merupakan respon strategis terhadap krisis pembelajaran dan upaya untuk memulihkan sistem pendidikan nasional dengan memberikan fleksibilitas yang lebih besar kepada satuan pendidikan. Kurikulum Merdeka tidak hanya menitikberatkan pada penguasaan materi kognitif semata, tetapi secara fundamental berfokus pada pengembangan karakter dan kompetensi yang dirangkum dalam Profil Lulusan Kurikulum Merdeka. Struktur kurikulum ini dirancang untuk menciptakan lulusan yang kompeten, berkarakter, dan memiliki perilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila di tengah dinamika global yang terus berubah. Kurikulum ini menekankan penguatan kompetensi dan karakter siswa melalui delapan dimensi utama Profil Lulusan, yakni Beriman dan Bertakwa, Berkebinekaan Global, Bergotong Royong, Mandiri, Bernalar Kritis, Kreatif, Berkesehatan, dan Berkomunikasi.

Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) kemendikbudristek nomor 009/H/KR/2022 mengenai Dimensi, Elemen dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila,

salah satu dimensi utama yang ditekankan untuk menghadapi tantangan abad ke 21 adalah dimensi kreatif. Dimensi ini memegang peranan vital karena kreativitas merupakan pendorong inovasi dan kemampuan adaptasi individu. Siswa yang kreatif diharapkan tidak hanya mampu mereproduksi pengetahuan, tetapi juga mampu menghasilkan gagasan, karya, dan tindakan yang orisinal. Lebih lanjut, dimensi ini menuntut siswa untuk memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi saat menghadapi berbagai permasalahan, baik dalam konteks akademik maupun kehidupan sehari-hari. Kemampuan untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang yang tercermin dalam subelemen menghasilkan gagasan orisinal, menghasilkan karya orisinal, dan keluwesan berpikir menjadi target utama yang ingin dicapai dalam Fase D jenjang SMP/MTs.

Pemilihan jenjang SMP/MTs atau Fase D sebagai target utama penelitian ini didasarkan pada Teori perkembangan kognitif Jean Piaget (Kemendikbudristek, 2010) bahwa siswa usia 12-15 tahun berada dalam masa transisi kognitif krusial dari tahap operasional konkret menuju operasional formal, di mana mereka mulai dituntut untuk berpikir abstrak namun sering kali terkendala oleh *formalisme* matematika yang kaku. Secara lebih spesifik, penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah

Pondok Pesantren Al-Qur'an Harsallakum Kota Bengkulu. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di sekolah tersebut, ditemukan bahwa bahan ajar matematika yang tersedia masih bertumpu pada pendekatan konvensional yang minim nuansa naratif dan kontekstual. Ketiadaan media pembelajaran berbasis narasi menyebabkan dimensi kreativitas sebagaimana diamanatkan Kurikulum Merdeka, khususnya subelemen menghasilkan gagasan orisinal, menghasilkan karya orisinal, dan keluwesan berpikir, tidak terfasilitasi secara optimal dalam proses pembelajaran. Kondisi inilah yang menjadi titik tolak utama hadirnya penelitian ini.

Namun, pada realitas di lapangan, proses internalisasi dimensi kreatif ini masih menghadapi tantangan besar dan hambatan sistemik, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari konsep, pola, serta hubungan antarbilangan dan simbol yang bersifat abstrak, yang digunakan sebagai alat untuk memahami dan menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika tidak hanya berfokus pada penguasaan rumus dan prosedur hitung, tetapi juga menekankan pada kemampuan bernalar secara logis, sistematis, dan kritis dalam proses pemecahan masalah. Dalam banyak literatur matematika memiliki definisi yang

berbeda, namun pada hakikatnya matematika memiliki ciri-ciri yang sama, yaitu: (1) matematika mempelajari objek yang abstrak; (2) matematika bergantung pada kesepakatan atau konvensi; (3) matematika sepenuhnya menggunakan penalaran deduktif; dan (4) matematika memiliki sifat kebenaran dan konsistensi yang penting (Yustitia et al., 2023).

Pembelajaran matematika di sekolah menengah seringkali masih terjebak pada paradigma lama yang kaku, di mana kreativitas dianggap tidak relevan dibandingkan ketepatan hasil akhir. Padahal, esensi dari matematika adalah pemecahan masalah yang membutuhkan daya imajinasi dan fleksibilitas kognitif. Kesenjangan antara harapan kurikulum dengan praktik instruksional di kelas inilah yang menjadi titik krusial perlunya sebuah terobosan dalam media pembelajaran. Pentingnya belajar matematika dan mengembangkan potensi berpikir juga ditegaskan dalam Al-Qur'an, khususnya dalam Surah Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ...

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.” (QS. Al-Mujadalah [58]: 11).

Ayat tersebut menegaskan bahwa menuntut ilmu, termasuk

ilmu matematika, merupakan bagian dari ibadah dan jalan untuk meraih derajat kemuliaan di sisi Allah.

Dalam konteks pendidikan, matematika berperan penting dalam mengembangkan kemampuan literasi numerasi, namun, kondisi pembelajaran matematika di Indonesia masih menghadapi tantangan besar. Berdasarkan temuan *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022, kemampuan matematika siswa Indonesia masih tergolong rendah dengan skor rata-rata 366, yang menempatkan Indonesia jauh di bawah rata-rata global negara-negara OECD sebesar 472 (OECD, 2023). Temuan ini mengindikasikan bahwa banyak siswa masih kesulitan memahami konsep matematika secara mendalam dan sering kali gagal mengaplikasikan logika matematis dalam konteks kehidupan nyata yang bersifat non rutin dan ambigu. Padahal, literasi dan numerasi merupakan kompetensi mendasar yang berperan penting dalam menunjang keberhasilan belajar pada seluruh mata pelajaran, bukan hanya matematika. Pembelajaran yang kurang kontekstual mengakibatkan potensi kreativitas siswa terbelenggu oleh pola pikir yang kaku, di mana matematika hanya dianggap sebagai deretan angka tanpa makna naratif.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbudristek, 2022)

menegaskan bahwa penguatan literasi dan numerasi menjadi salah satu fokus utama dalam Kurikulum Merdeka karena keduanya menjadi fondasi bagi kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Banyak guru yang masih menerapkan pendekatan konvensional yang menekankan hafalan rumus dan penyelesaian soal rutin, bukan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Akibatnya, siswa merasa matematika adalah pelajaran yang kaku, sulit, dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Kreativitas merupakan salah satu dimensi penting dalam Profil Lulusan Kurikulum Merdeka, yang menekankan kemampuan peserta didik untuk menghasilkan gagasan, strategi, dan solusi baru secara fleksibel dan bermakna. Dalam pembelajaran matematika, kreativitas tidak hanya berkaitan dengan menemukan solusi baru, tetapi juga tentang kemampuan menghasilkan solusi yang luwes (*flexibility*), fasih (*fluency*), orisinal (*originality*), dan terperinci (*elaboration*) dalam menghadapi berbagai masalah. Namun, pada kenyataan di lapangan, dimensi kreativitas seringkali belum dikembangkan secara maksimal. Guru lebih menekankan pencapaian kognitif semata tanpa memberi ruang bagi siswa untuk bereksplorasi dan berkreasi dalam belajar matematika, khususnya pada materi geometri yang

sesungguhnya kaya akan potensi eksplorasi visual dan konseptual.

Dalam konteks ini, diperlukan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan kreativitas sekaligus menyajikan matematika secara kontekstual. Salah satu media yang potensial adalah buku cerpen matematika. Pemanfaatan cerita pendek (cerpen) sebagai media pembelajaran matematika menawarkan pendekatan pedagogi naratif yang mampu memanusiakan konsep-konsep abstrak. Melalui integrasi alur cerita, penokohan yang *relatable*, dan resolusi konflik berbasis logika, matematika tidak lagi dipandang sebagai entitas dingin yang terpisah dari realitas, melainkan sebagai alat berpikir yang kontekstual dan hidup dalam pengalaman keseharian siswa. Secara psikologis, narasi memiliki kekuatan untuk menurunkan ambang kecemasan matematika (*math anxiety*) dengan cara membungkus persoalan matematis ke dalam skenario kehidupan yang akrab. Cerpen mampu menjembatani antara bahasa formal matematika yang seringkali mengintimidasi dengan bahasa sehari-hari yang komunikatif, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan emosional, rasa ingin tahu, serta minat baca siswa secara simultan.

Implementasi buku cerpen matematika juga hadir untuk menjembatani abstraksi matematika melalui narasi

kontekstual, sekaligus menjadi strategi pencegahan terhadap fenomena kecemasan matematika dan stagnasi kreatif yang lazim muncul pada masa remaja awal. Sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka, penggunaan media cerpen matematika mengintegrasikan penguatan literasi dan numerasi secara simultan serta menyediakan ruang eksplorasi bagi siswa untuk berpikir divergen guna menginternalisasi dimensi Profil Lulusan Kurikulum Merdeka. Desain buku cerpen matematika yang berbasis pada kreativitas tidak hanya berfungsi sebagai pengemas materi, tetapi juga sebagai stimulan bagi siswa untuk berpikir kritis dan eksploratif. Kreativitas dalam desain mencakup penggunaan metafora visual, tata letak yang dinamis, hingga tipografi yang menunjang suasana cerita, sehingga mampu mentransformasi pembelajaran matematika menjadi pengalaman yang lebih humanis, inspiratif, dan menyenangkan.

Penelitian mengenai penggunaan media berbasis cerita dalam pembelajaran matematika telah banyak dilakukan. Penelitian Wulandari (2025) menemukan bahwa buku matematika berbasis cerita dongeng efektif meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Heuvel-Panhuizen dan Elia (2013) menunjukkan bahwa penggunaan cerita dalam pembelajaran matematika membantu siswa mengaitkan simbol dengan makna dan memperkuat pemahaman

konseptual. Cerita juga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif karena siswa diajak untuk memahami konteks dan membayangkan situasi matematis dalam bentuk naratif. Di sisi lain, penelitian dalam bidang matematika telah mengembangkan berbagai media inovatif seperti *e-comic* (Hidayat et al., 2024). Namun, integrasi karya sastra seperti cerpen sebagai media pembelajaran masih jarang dikaji. Selain itu, implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan Profil Lulusan, khususnya dimensi kreativitas, masih belum sepenuhnya didukung oleh media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek tersebut (Hidayah & Sari, 2025; Taufiqurrahman, 2023).

Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian berupa belum adanya pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan cerpen, matematika, kreativitas, dan dimensi profil lulusan dalam Kurikulum Merdeka secara komprehensif. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui **Desain Buku Cerpen Matematika Berbasis Kreativitas dalam Dimensi Profil Lulusan Kurikulum Merdeka**. Produk yang dikembangkan berjudul *"Harmoni Geometri: Menemukan Kreativitas dalam Setiap Garis"*, yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan Flow AI

dengan tampilan visual yang menarik serta konten kontekstual sesuai kehidupan sehari-hari siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Plomp yang dibatasi pada dua tahapan utama, yakni *Preliminary Research* dan *Prototyping Phase*. Langkah pengembangan ini diharapkan mampu merealisasikan visi Merdeka Belajar, di mana siswa memiliki kebebasan berpikir untuk mengeksplorasi matematika tanpa rasa takut, sekaligus mengasah dimensi kreatif mereka secara organik, sistematis, dan berkelanjutan menuju profil lulusan yang ideal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran matematika masih cenderung konvensional di mana siswa lebih banyak menghafal rumus daripada memahami konsep secara mendalam dan kontekstual.
2. Kurangnya literatur atau bahan bacaan matematika yang mampu menarik minat baca siswa (literasi) sekaligus mengasah kemampuan numerasi.
3. Media pembelajaran matematika yang tersedia saat ini masih didominasi oleh buku teks formal yang kurang

memberikan ruang imajinasi bagi siswa.

4. Pembelajaran matematika di kelas seringkali kurang kontekstual, sehingga siswa tidak mampu melihat keterkaitan antara materi sekolah dengan realitas kehidupan

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan mendalam, penulis membatasi masalah pada:

1. Produk yang dikembangkan berupa buku cerpen matematika berbasis pada aspek kreativitas (kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi).
2. Dimensi Profil Lulusan yang diintegrasikan difokuskan pada Dimensi Kreatif sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.
3. Materi matematika yang digunakan dalam buku cerpen matematika dibatasi pada materi Geometri (Bangun Ruang Sisi Datar) untuk siswa SMP/MTs (Fase D).
4. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* dengan model Plomp yang dibatasi sampai uji praktikalitas. Fase *Assessment* berupa uji lapangan skala besar untuk efektivitas tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan fokus penelitian adalah menghasilkan produk yang valid dan praktis.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses Desain Buku cerpen Matematika berbasis kreativitas dalam dimensi Profil Lulusan Kurikulum Merdeka?
2. Bagaimana tingkat kevalidan Buku Cerpen Matematika berbasis kreativitas yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan Buku Cerpen Matematika berbasis kreativitas yang dikembangkan berdasarkan respon peserta didik?

E. Spesifikasi Produk

1. Produk akhir dari penelitian ini adalah buku cerpen matematika berjudul “Harmoni Geometri: Menemukan kreativitas dalam Setiap Garis” yang diintegrasikan dengan kreativitas dalam dimensi profil lulusan kurikulum merdeka.
2. Bentuk fisik berupa buku cetak berukuran ($15,5\text{cm} \times 23\text{cm}$) UNESCO dengan desain visual yang menarik dan menggunakan tata letak yang ramah bagi siswa usia jenjang SMP/MTs.
3. Konten Cerita, menyajikan materi Geometri (Bangun Ruang Sisi Datar) melalui alur cerita kehidupan sehari-

hari yang menuntut tokoh cerita menyelesaikan tantangan matematis dan masalah menggunakan konsep matematika.

4. Karakter Profil Lulusan, narasi cerita memuat pesan implisit yang mencerminkan kemandirian, gotong royong, dan terutama kemampuan berpikir kreatif.
5. Penggunaan media buku cerpen matematika yang dikembangkan adalah sebagai bahan bacaan dan media penunjang pembelajaran, bukan sebagai bahan ajar.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk:

1. Mendesain produk media pembelajaran berupa Buku Cerpen Matematika berbasis kreativitas dalam dimensi Profil Lulusan Kurikulum Merdeka yang layak bagi siswa SMP/MTs.
2. Mendeskripsikan tingkat kevalidan Buku Cerpen Matematika berbasis kreativitas berdasarkan penilaian validator ahli materi, media, dan bahasa.
3. Mengukur tingkat kepraktisan Buku Cerpen Matematika berbasis kreativitas melalui respon subjektif dari peserta didik di lapangan.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan matematika, khususnya dalam pengembangan media penunjang pembelajaran berbasis narasi yang mengintegrasikan literasi dan numerasi sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar matematika yang menyenangkan, menguatkan minat baca (literasi), serta mengasah kemampuan berpikir kreatif dan numerasi dalam menyelesaikan masalah nyata.

2) Bagi Guru

Menjadi referensi media penunjang pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di

kelas, khususnya pada materi Geometri (bangun ruang sisi datar).

3) Bagi Sekolah

Mendukung ketercapaian target rapor pendidikan sekolah pada aspek kompetensi numerasi dan kualitas pembelajaran.

4) Bagi Peneliti Lain

Menjadi landasan atau referensi untuk mengembangkan media pembelajaran serupa pada materi matematika atau jenjang pendidikan yang berbeda

