

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan sebagai upaya untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berdedikasi tinggi, untuk itu memerlukan suatu pendukung yaitu mutu pendidikan. Mutu pendidikan di Indonesia saat ini masih cenderung rendah bila dibandingkan negara-negara maju di dunia. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran (Sanjaya 2011: 1). Dalam proses pembelajaran anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir.

Menurut Dimiyati dan Mujiono (2006: 7) pendidikan adalah proses interaksi yang terjadi antara guru dan siswa, yang bertujuan meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri dan utuh. Secara umum dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan satuan tindakan yang memungkinkan terjadinya belajar dan perkembangan.

Matematika merupakan salah satu jenis dari keenam materi ilmu. Keenam materi ilmu tersebut menurut Dimiyati dalam (Hamzah B. Uno 2007: 126) adalah matematika, fisika, biologi, psikologi, ilmu-ilmu sosial, dan linguistik. Dengan istilah yang agak berbeda, keenam materi tersebut dikonotasikan sebagai (1) ide abstrak, (2) benda fisik, (3) jasad hidup, (4) gejala rohani, (5) peristiwa sosial, dan (6) proses tanda. Dikarenakan matematika sebagai salah satu jenis ilmu, maka matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dipelajari di lembaga pendidikan.

Pengenalan matematika kepada seorang anak sebaiknya dimulai sejak dini terutama pada anak usia sekolah, agar anak mengenal dan menyukai matematika. Hal ini penting, karena belajar matematika bukan sekedar mengingat bagi peserta didik, tetapi juga harus bekerja untuk memecahkan dan menemukan sesuatu bagi dirinya serta menemukan ide-ide. Di sekolah,

mata pelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan masalah sehari-hari. Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap konsep matematika, misalnya dengan cara menyempurnakan kurikulum, menerbitkan buku paket, mengembangkan metode pengajaran, dan berbagai model pembelajaran.

Dari hasil wawancara dengan guru bidang studi matematika di MTs Nurul Islam Pongangan, matematika merupakan pelajaran yang cukup sulit bagi peserta didik kelas VII. Meskipun sebagian dari peserta didik ada yang menyukai pelajaran tersebut, tapi minat belajar di kelas tersebut juga kurang. Segala cara dan usaha dilakukan untuk mewujudkan adanya pemahaman belajar yang baik pada mata pelajaran matematika. Berbagai usaha juga dilakukan guru untuk membantu peserta didik agar dapat menguasai pelajaran tersebut. Misalnya dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya, mengadakan les tambahan di sekolah dan memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah (PR).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi matematika di MTs Nurul Islam Pongangan, peneliti memilih model *Creative Problem Solving* agar dapat membantu meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran matematika. Sehingga, peserta didik dapat berdiskusi dalam kelompok untuk memecahkan masalah juga dapat leluasa untuk menyampaikan ide-ide kreatif mereka.

Menurut Huda (2013: 297) Osborn (1953/1979) yang pertama kali memperkenalkan struktur *Creative Problem Solving (CPS)* sebagai metode untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Menurut Osborn, hampir semua pemecahan masalah yang dapat dilakukan oleh peserta didik selalu melibatkan keenam karakteristik yang disingkat dengan OFPISA: *Objective Finding, Fact Finding, Idea Finding, Solution Finding, dan Acceptance Finding*. Guru dalam *Creative Problem Solving* bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif. Ia juga bertugas

untuk menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang siswa untuk berfikir kreatif dalam memecahkan masalah.

Menurut Noller dalam Suryosubroto (2009: 199) *Creative Problem Solving* adalah solusi kreatif sebagai upaya pemecahan masalah yang dilakukan melalui sikap dan pola pikir kreatif, memiliki banyak alternatif pemecahan masalah, terbuka dalam perbaikan, menumbuhkan kepercayaan diri, keberanian menyampaikan pendapat, berfikir divergen, dan fleksibel dalam upaya pemecahan masalah. *Creative Problem Solving* dibangun atas tiga macam komponen, yaitu: ketekunan, masalah, dan tantangan.

Melihat kondisi tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap masalah tersebut di atas dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* agar dapat membantu peserta didik kelas VII MTs Nurul Islam Pongangan dalam memahami konsep materi yang akan diberikan.

Materi yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah segiempat, Peneliti memilih materi tersebut karena pada umumnya, ketika peserta didik ditanya tentang apa rumus keliling dan luas persegi dan persegi panjang, maka peserta didik hanya dapat menyebutkan rumusnya tanpa mengetahui darimana rumus itu berasal. Materi ini juga berhubungan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga peserta didik dapat menerapkan apa yang dipelajarinya untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENERAPAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING PADA MATERI SEGIEMPAT KELAS VII MTs NURUL ISLAM PONGANGAN”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti membatasi bahasan dalam penelitian ini dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam melakukan pembelajaran matematika pada materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang di kelas VII MTs Nurul Islam Pongangan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*?
2. Bagaimana aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang di kelas VII MTs Nurul Islam Pongangan?
3. Bagaimana ketuntasan hasil belajar peserta didik pada materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang di kelas VII MTs Nurul Islam Pongangan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*?
4. Bagaimana motivasi peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang di kelas VII MTs Nurul Islam Pongangan?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Aktivitas guru dalam melakukan pembelajaran matematika pada materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang di kelas VII MTs Nurul Islam Pongangan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.
2. Aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang di kelas VII MTs Nurul Islam Pongangan.
3. Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang di kelas VII MTs Nurul Islam Pongangan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

4. Motivasi peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang di kelas VII MTs Nurul Islam Pongangan.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Bagi Guru

Dapat memberikan wacana untuk menambah variasi mengajar.

2. Bagi Peserta didik

- a. Memotivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika
- b. Menumbuhkan sikap tenggang rasa, kerja sama antar kelompok dan menghormati pendapat orang lain.

3. Peneliti

- a. Sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian lebih lanjut mengenai model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

1.5 DEFINISI OPERASIONAL, ASUMSI DAN KETERBATASAN PENELITIAN

1.5.1 Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan definisi dari beberapa istilah-istilah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran matematika adalah interaksi antara pengajar dengan peserta didik dan sumber belajar dalam proses belajar mengajar yang sengaja dirancang untuk mempelajari konsep-konsep matematika.
- b. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

- c. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan kreatifitas, ketika dihadapkan dengan situasi pertanyaan, peserta didik dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berfikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berfikir.
- d. Aktivitas guru adalah hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif yang dapat dilihat dari ciri-ciri guru yang efektif dalam menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif.
- e. Aktivitas peserta didik adalah aktivitas peserta didik yang dapat dilihat dalam hal :
 - a. Turut serta dalam pelaksanaan tugas belajar.
 - b. Terlibat dalam pemecahan masalah.
 - c. Bertanya kepada peserta didik lain ataupun guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, dan lain-lain.
- f. Motivasi peserta didik adalah suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu terhadap kegiatan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada materi keliling dan luas persegi yang dapat dilihat berdasarkan hasil angket motivasi peserta didik.
- g. Materi segiempat adalah segi empat merupakan poligon bidang yang dibentuk dari empat sisi yang saling berpotongan pada satu titik.

1.5.2 Asumsi

- a. Pengamat bersifat obyektif ketika memberikan penilaian terhadap aktivitas dan motivasi peserta didik pada saat pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.
- b. Nilai hasil belajar dalam proses pembelajaran ini mencerminkan kemampuan peserta didik yang sesungguhnya.

1.5.3 Batasan Masalah

Sehubungan dengan luasnya permasalahan yang ada, maka peneliti memberikan batasan masalah yaitu:

- a. Materi yang di kaji adalah materi pokok segiempat khususnya sub materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang.
- b. Mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, hasil belajar peserta didik, dan motivasi peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Creative Problem Solving*.
- c. Motivasi dalam penelitian ini adalah motivasi intrinsik, jenis motivasi yang berasal dari diri peserta didik itu sendiri.