

# **BABI**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Selama ini matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit oleh sebagian besar siswa. Anggapan demikian tidak lepas dari persepsi yang berkembang dalam masyarakat tentang matematika sebagai pelajaran yang sulit. Persepsi negatif itu ikut dibentuk oleh anggapan bahwa matematika merupakan ilmu yang kering, abstrak, teoritis, penuh dengan lambang-lambang dan rumus-rumus yang sulit dan membingungkan, yang muncul atas pengalaman kurang menyenangkan ketika belajar matematika di sekolah. Di samping hal tersebut kita masih dapat bersyukur karena ada juga siswa yang sangat menikmati keasyikan bermain dengan matematika, menggunakan keindahan kaidah-kaidah matematika dan keteraturannya sehingga mereka merasa tertantang untuk memecahkan berbagai bentuk soal matematika. Kedua persepsi itu pasti ada dalam setiap jenjang pendidikan baik di tingkat pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan tinggi.

Banyak hal yang dapat dikaji untuk mengungkap masalah tersebut di atas, mungkin strategi pembelajarannya menyajikan aturan-aturan yang dapat membuat siswa cepat bosan ketika proses belajar-mengajar berlangsung. Masalah lainnya mungkin karena keterbatasan sarana belajar, misalnya buku paket untuk siswa kurang memadai sehingga siswa hanya mendapatkan sumber materi dari apa yang diberikan oleh gurunya di sekolah. Berbagai

upaya telah ditempuh guna meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, antara lain perbaikan kurikulum, penyediaan alat peraga, dan perubahan metode pembelajaran.

Kita menyadari bahwa pelajaran matematika cenderung dipandang sebagai mata pelajaran yang “kurang diminati” atau “kalau bisa dihindari” oleh sebagian besar siswa. Mereka seharusnya menyadari bahwa aturan-aturan yang ada dalam matematika memberikan acuan untuk dapat berfikir logis, rasional, kritis, cermat, efisien dan efektif. Kemampuan tersebut sangat dibutuhkan guna menyongsong era persaingan bebas. Oleh karena itu kreativitas seorang guru dalam mengajar matematika menjadi faktor penting agar matematika menjadi mata pelajaran yang menyenangkan dan menarik di dalam kelas. Kreativitas bukanlah suatu bakat, tetapi bisa dipelajari dan harus dilatih. Hal yang harus dilakukan seorang guru antara lain dengan menerapkan metode yang sesuai dan berusaha menambah pengetahuan tentang materi matematika itu sendiri.

Sebagian besar guru menerapkan pembelajaran konvensional. Pada prosesnya guru menerangkan materi dengan metode ceramah, siswa mendengarkan kemudian mencatat hal yang dianggap penting. Sumber utama pada proses ini adalah penjelasan guru. Siswa hanya pasif mendengarkan uraian materi, menerima dan “menelan” begitu saja ilmu atau informasi dari guru. Hal ini tentu berakibat informasi yang didapat kurang begitu melekat dan membekas pada diri siswa. Dengan langkah ini juga siswa cepat merasa bosan, jika perasaan ini terus bertambah tentu akan berdampak buruk bagi

siswa misalnya minat siswa untuk belajar matematika akan turun, dampak selanjutnya prestasi siswa akan turun.

Telah dikemukakan di atas bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang kurang diminati siswa. Maka dengan metodenya guru harus berusaha menumbuhkan minat atau “rasa cinta” matematika pada siswa. Pikiran siswa sebaiknya diarahkan untuk dapat terjun dalam matematika dengan cara melibatkan secara langsung dalam pembelajaran. Sebagai salah satu pemecahan dalam masalah ini dipilih pendekatan heuristik (penemuan). Diharapkan dengan strategi ini siswa akan lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih memahami materi matematika yang dipelajari.

Proses belajar-mengajar yang berlangsung di kelas sebaiknya sudah melibatkan aktivitas siswa dalam belajar. Para siswa dituntut aktivitasnya untuk mendengarkan, memperhatikan, dan mencerna pelajaran yang diberikan guru. Di samping itu juga sangat dimungkinkan para siswa aktif bertanya pada guru hal-hal yang belum jelas. Tidak jarang guru memberikan pertanyaan-pertanyaan sehingga menuntut aktivitas siswa untuk menjawabnya.

Setiap siswa mempunyai kreativitas yang berbeda-beda. Kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru yang belum ada sebelumnya. Siswa dengan daya kreativitas yang tinggi akan mampu belajar dengan baik karena mereka selalu mempunyai ide-ide kreatif yang dapat meningkatkan motivasinya untuk belajar. Mereka juga akan selalu berusaha menemukan sesuatu yang baru dalam hidupnya.

Guru di sekolah mempunyai tanggung jawab untuk merangsang dan meningkatkan daya pikir, sikap dan perilaku yang kreatif bagi siswa dengan mengusahakan iklim atau suasana di dalam kelas yang menggugah aktivitas dan kreativitas yaitu dengan menggunakan pendekatan heuristik.

Bertolak dari latar belakang masalah yang diungkapkan di atas, penulis terdorong untuk mengadakan penelitian dengan judul Peningkatan Aktivitas dan Kreativitas Siswa Dalam Belajar Matematika Melalui Pendekatan Heuristik (PTK Pembelajaran di Kelas VII B SMP Islam Al Hadi).

## **B. Perumusan Masalah**

Penelitian tindakan kelas ini difokuskan pada peningkatan aktivitas dan kreativitas siswa dalam belajar matematika. Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian di atas maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

1. Apakah tindakan guru dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan heuristik dapat meningkatkan aktivitas siswa sampai 75%?
2. Apakah tindakan guru dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan heuristik dapat meningkatkan kreativitas siswa sampai 75%?
3. Apakah daya serap kelas VII B SMP Islam Al Hadi dapat meningkat sampai 75%?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan permasalahan di atas, maka garis besar penelitian ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar matematika melalui pendekatan heuristik sampai 75%.
2. Meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar matematika melalui pendekatan heuristik sampai 75%.
3. Meningkatkan daya serap kelas VII B SMP Islam Al Hadi sampai 75%.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika, utamanya pada peningkatan aktivitas dan kreativitas belajar matematika melalui pendekatan heuristic.

#### 2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

##### a. Bagi siswa

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas belajar siswa.
- 2) Meningkatkan perhatian, tanggung jawab, dan keaktifan siswa dalam proses belajar-mengajar.

b. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai informasi bagi semua tenaga pengajar mengenai metode mengajar menggunakan pendekatan heuristik.
- 2) Sebagai usaha dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

c. Bagi Peneliti

- 1) Untuk mengetahui efektifitas metode mengajar menggunakan pendekatan heuristik.
- 2) Untuk mendapatkan gambaran tentang aktivitas dan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan heuristik.

d. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan akan menambah pembendaharaan ilmu pengetahuan sebagai sumber bacaan di perpustakaan UMS.

## **E. Definisi Operasional Istilah**

### **1. Meningkatkan**

Meningkatkan adalah usaha untuk menjadikan lebih baik sesuai dengan kondisi-kondisi yang dapat diciptakan atau diusahakan melalui pelaksanaan belajar-mengajar di kelas, khususnya pada pelajaran matematika guna meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa kelas VII B dalam belajar matematika.

## 2. Aktivitas Belajar Matematika

Aktivitas belajar matematika adalah keaktifan, kegiatan, kesibukan siswa dalam belajar matematika. Dalam proses belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin berlangsung dengan baik.

## 3. Kreativitas Belajar Matematika

Kreativitas belajar matematika adalah kemampuan siswa untuk memberikan gagasan- gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah dalam belajar matematika.

## 4. Pendekatan Heuristik

Pendekatan heuristik adalah pendekatan pengajaran yang menyajikan sejumlah data dan siswa diminta untuk membuat kesimpulan menggunakan data tersebut.