

**PENINGKATAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL  
PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS)* DENGAN  
*VIDEO COMPACT DISK (VCD)* PADA POKOK BAHASAN PERSEGI DAN  
PERSEGI PANJANG**

(PTK Pembelajaran Matematika di Kelas VII SMP AL Islam Kalijambe Sragen)  
Usulan Penelitian Untuk Skripsi S-1 Program Studi Pendidikan Matematika



**Diajukan oleh:**

**MENIK PARMININGSIH**

**A410 060 086**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2010**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Dewasa ini dunia pendidikan dihadapkan pada tantangan yang mengharuskan mampu melahirkan sumber daya manusia (SDM) yang dapat memenuhi tuntutan global. Pendidikan merupakan suatu wadah kegiatan yang berusaha untuk membangun masyarakat dan watak bangsa secara berkesinambungan yaitu membina mental, rasio, intelektual dan kepribadian dalam rangka manusia seutuhnya. Oleh karena itu pendidikan perlu mendapat perhatian, penanganan, dan prioritas secara intensif dari pemerintah, masyarakat maupun pengelola pendidikan.

Pembelajaran merupakan suatu proses karena tidak hanya proses transfer informasi guru kepada siswa, tetapi juga melibatkan berbagai tindakan dan kegiatan yang harus dilakukan terutama jika menginginkan hasil belajarnya menjadi lebih baik. Salah satu proses pembelajaran yang menekankan berbagai tindakan dan kegiatan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran tertentu. Metode pembelajaran pada hakekatnya merupakan sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran serta dapat mengembangkan dan meningkatkan aktivitas belajar yang dilakukan guru dan siswa.

Sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, matematika telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari ilmu pengetahuan lainnya. Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan penting dalam upaya penguasaan ilmu pengetahuan dan

teknologi. Di negara kita, pentingnya matematika dapat kita amati dari waktu yang digunakan dalam pelajaran matematika di sekolah, yaitu waktu yang digunakan lebih lama dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, serta pelaksanaan pendidikan diberikan pada semua jenjang pendidikan yang dimulai dari Sekolah Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi. Dengan adanya pelajaran matematika pada semua jenjang pendidikan, diharapkan siswa dapat berfikir logis, kritis, rasional dan percaya diri. Namun sangat disayangkan, karena sampai saat ini, permasalahan yang menjadi rahasia umum di dunia pendidikan kita adalah prestasi belajar matematika siswa yang relatif rendah.

Rendahnya prestasi belajar matematika disebabkan karena minat siswa dalam pembelajaran matematika masih sangat rendah. Siswa jarang sekali mengajukan pertanyaan walaupun guru telah memancing dengan pertanyaan-pertanyaan yang sekiranya siswa belum jelas. Selain itu, aktivitas siswa dalam mencatat, membuat ringkasan dan mengerjakan soal-soal latihan masih rendah. Dalam proses pembelajaran selama ini, pada umumnya guru senantiasa mendominasi kegiatan dan segala inisiatif datang dari guru, sementara siswa sebagai obyek untuk menerima apa-apa yang dianggap penting dan menghafal materi-materi yang disampaikan oleh guru serta tidak berani mengeluarkan ide-ide pada saat pembelajaran berlangsung. Berkaitan dengan hal tersebut, permasalahan yang sama juga terjadi di SMP Al Islam Kalijambe Sragen di mana kegiatan pembelajaran matematika hanya berpusat pada guru sehingga siswa kurang berminat dan hanya pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika.

Matematika merupakan pelajaran yang bersifat abstrak, sehingga dituntut kemampuan guru untuk dapat mengupayakan metode yang tepat

sesuai dengan tingkat perkembangan mental siswa. Untuk itu diperlukan model dan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Belakangan ini banyak sekali guru matematika yang menggunakan waktu pelajaran dengan kegiatan membahas tugas-tugas lalu, memberi pelajaran baru, dan memberi tugas kepada siswa. Pembelajaran seperti di atas yang rutin dilakukan hampir tiap hari dapat dikategorikan sebagai 3M, yaitu membosankan, membahayakan dan merusak seluruh minat siswa. Apabila pembelajaran seperti ini terus dilaksanakan maka kompetensi dasar dan indikator pembelajaran tidak akan dapat tercapai dengan maksimal. Selain itu pemilihan media yang tepat juga sangat memberikan peranan dalam pembelajaran. Selama ini media pembelajaran yang dipakai adalah alat peraga Teorema Pythagoras yang terbuat dari tripleks-tripleks. Tetapi seiring dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran tersebut kurang menarik perhatian dan minat siswa. Untuk itu diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat lebih menarik perhatian dan minat siswa tanpa mengurangi fungsi media pembelajaran secara umum.

Tujuan pembelajaran matematika saat ini adalah agar siswa mampu memecahkan masalah (*problem solving*) yang dihadapi dengan berdasarkan pada penalaran dan kajian ilmiahnya. Pemecahan masalah merupakan usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai suatu tujuan yang tidak segera dapat dicapai. Oleh karena itu pemecahan masalah merupakan suatu tingkat aktivitas intelektual yang tinggi. Jenis belajar ini merupakan suatu proses psikologi yang tidak hanya melibatkan aplikasi dalil-dalil atau teorema-teorema yang dipelajari. Kemampuan peserta didik dalam

memecahkan masalah perlu ditingkatkan yakni kemampuan untuk mengembangkan teknik dan strategi pemecahan masalah serta kemampuan untuk mensintesis masalah. Oleh karena itu salah satu langkah yang bisa dilakukan oleh guru sebagai pembimbing peserta didik adalah memilih pendekatan pembelajaran yang tepat. Penggunaan pendekatan pembelajaran yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan, kurang paham terhadap materi yang diajarkan, dan akhirnya dapat menurunkan motivasi peserta didik dalam belajar.

*Creative Problem Solving* (CPS) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan ketrampilan. Dengan pendekatan ini diharapkan ketika peserta didik dihadapkan pada suatu masalah, mereka dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Hal tersebut dapat dilakukan tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, akan tetapi keterampilan memecahkan masalah juga dapat memperluas proses berpikir.

Gagne dan Briggs dalam (Arsyad, 2005 : 5) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, camera video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Salah satu media pembelajaran melalui komputer adalah dengan menggunakan *Video Compact Disc* (VCD) Interaktif. VCD Interaktif dipilih karena media ini memiliki ciri-ciri yang mampu meningkatkan semangat siswa untuk belajar yaitu antara lain bentuk dan warna menarik, membuat siswa menarik untuk mempelajarinya.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dengan menggunakan *Video Compact Disk (VCD)* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pokok bahasan Persegi dan Persegi Panjang kelas VII semester 2 di SMP Al Islam Kalijambe Sragen. Dengan metode tersebut, diharapkan minat siswa dalam belajar matematika akan meningkat.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi berbagai permasalahan yang terjadi sebagai berikut :

1. Minat siswa dalam proses belajar mengajar masih belum nampak.  
Misalnya siswa takut untuk mengajukan pertanyaan, siswa tidak berani atau enggan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan guru secara individu.
2. Guru menggunakan strategi pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurang menarik perhatian siswa.
3. Keberhasilan pembelajaran matematika tidak hanya ditentukan oleh kreatifitas guru dalam mengajar, aktivitas dan minat belajar siswa juga sangat dibutuhkan dalam keberhasilan pembelajaran matematika.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian lebih efektif efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran matematika yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dengan *Video Compact Disk (VCD)*.

2. Minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika dibatasi pada perhatian, konsentrasi dan antusias siswa yaitu kesiapan siswa dalam memulai proses pembelajaran.

#### **D. Rumusan Masalah**

Adapun permasalahan yang muncul berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas yaitu :

- 1). Bagaimanakah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan metode model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS) dengan Video Compact Disk (VCD)* dalam pembelajaran matematika.
- 2). Apakah model pembelajaran *Creative Problem solving dengan Video Compact Disk* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika terutama pada pokok bahasan persegi dan persegi panjang di SMP Al Islam Kalijambe Sragen.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Mendiskripsikan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS) dengan Video Compact Disk (VCD)* dalam pembelajaran matematika.
2. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa pada pokok bahasan persegi dan persegi panjang setelah dilakukan pembelajaran melalui model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS) dengan Video Compact Disk (VCD)*.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan pada tingkat teoritis kepada pembaca dan guru dalam meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar terhadap mata pelajaran matematika melalui metode *Creative Problem Solving (CPS)*.

### 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini memberikan sumbangan bagi guru dan calon guru juga pada siswa.

- a. Bagi guru dan calon guru matematika, model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dengan *Video Compact Disk (VCD)* dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
- b. Bagi siswa proses pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
- c. Bagi peneliti dapat memberikan gambaran dalam penerapan pembelajaran yang akan datang.