

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam mengukur kemajuan bangsa. Semakin maju suatu bangsa biasanya dilatarbelakangi oleh pendidikan yang maju pula. Pendidikan pada dasarnya adalah salah satu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan, dan keahlian tertentu kepada individu-individu guna menggali dan mengembangkan bakat, kepribadian dan kemampuannya. Keberhasilan suatu pendidikan tidak akan lepas dari bagaimana proses pendidikan tersebut. Jika proses pendidikan berjalan dengan baik maka hasilnya pun juga akan baik.

Dalam rangka mencapai keberhasilan pendidikan, banyak faktor yang harus diperhatikan antara lain menyangkut kondisi fisik siswa, lingkungan belajar, sarana prasarana, metode mengajar, pola interaksi antara pengajar dan siswa, dan sebagainya. Dari banyak faktor-faktor yang tersebut di atas secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor *intern* dan *ekstern*.

Faktor *intern* adalah faktor-faktor yang berasal dari diri siswa yang meliputi motivasi, semangat, bakat, keaktifan, kreativitas, dan intelegensi. Sedangkan faktor *ekstern* adalah faktor yang berasal dari luar siswa yang juga berperan dalam mempengaruhi keberhasilan siswa. Contoh dari faktor *ekstern* adalah sarana dan prasarana, situasi belajar, dan metode mengajar.

Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah. Selain mempunyai sifat yang abstrak, pemahaman konsep matematika yang baik sangatlah penting karena untuk memahami konsep yang baru diperlukan prasarat pemahaman konsep sebelumnya.

Dalam proses belajar mengajar guru mempunyai tugas untuk memilih model pembelajaran berikut media yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Untuk menyikapi hal tersebut di atas, guru sebagai faktor penentu keberhasilan belajar dituntut untuk berperan maksimal dalam proses pembelajaran. Peran maksimal guru dapat diwujudkan dengan pemilihan pendekatan pembelajaran, metode mengajar, dan menciptakan kondisi yang kondusif dalam belajar. Tidak ada patokan yang baku mengenai metode yang paling baik untuk mengajar, karena kesemuanya disesuaikan dengan kondisi masing-masing siswa.

Peran aktif dari guru dan siswa tetap menjadi sebuah tuntutan, berkaitan dengan metode belajar dalam melaksanakan kurikulum yang berlaku sekarang. Peran aktif ini dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan adanya suasana yang hidup antara siswa dengan guru, atau dengan kata lain adanya komunikasi dua arah dalam pembelajaran sehingga murid menjadi lebih berani untuk mengerjakan soal-soal didepan kelas. Fungsi utama guru adalah sebagai fasilitator dan melakukan bimbingan kepada siswa agar terus bersemangat dalam belajar. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat

segala sesuatu yang terjadi dalam kelas bimbingan untuk membantu proses perkembangan siswa. Dalam hal ini guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang mampu mendorong siswa untuk aktif bertanya, mengamati, bereksperimen dan sebagainya. Untuk itu, guru harus mampu memilih pendekatan belajar yang tepat.

Pendekatan adalah cara umum dalam memandang permasalahan atau obyek kajian. Salah satu pendekatan yang dikembangkan dalam melaksanakan kurikulum saat ini adalah pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)*. Dengan pendekatan tersebut, siswa diharapkan dapat menimbulkan minat dan kreatifitas sehingga siswa lebih berani untuk mengerjakan soal-soal yang ada didepan kelas.

Agar proses belajar mengajar dapat berjalan optimal dibutuhkan juga media yang bisa memacu semangat para siswa. Adapun media yang bisa dikembangkan dapat berupa buku penunjang dan juga alat peraga. Dengan alat peraga dapat membantu siswa untuk memahami suatu konsep atau materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam mengajarkan matematika seorang guru harus berusaha agar anak didik memilih gambaran yang nyata tentang materi yang ia sampaikan, dimana usaha tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan alat peraga. Penggunaan alat peraga akan sangat membantu siswa belajar matematika karena dengan penggunaan alat peraga yang tepat siswa lebih mudah untuk memahami materi yang ia pelajari. Dengan pengembangan media tersebut diharapkan pembelajaran Matematika dapat berhasil dengan baik.

Dengan melihat latar belakang masalah tersebut peneliti terdorong untuk meneliti masalah tersebut diatas dengan mengambil judul "Penerapan Metode Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dengan Menggunakan Alat Peraga untuk Meningkatkan Keberanian Siswa Mengerjakan Soal-Soal Latihan di Depan Kelas".

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru kurang memotivasi siswa, sehingga sebagian besar siswa takut atau kurang berani untuk mengemukakan ide atau gagasan.
2. Kurangnya keberanian siswa mengerjakan soal-soal latihan di depan kelas.
3. Strategi pembelajaran guru yang digunakan dalam proses belajar mengajar masih banyak ceramah dan kurangnya suasana yang mendukung seperti kehangatan dan keantusiasan yang tidak dapat diciptakan oleh guru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka agar lebih jelas dan terarah, penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* disertai dengan penggunaan alat peraga.
2. Keberanian siswa dalam mengerjakan soal-soal latihan di depan kelas dibatasi pada penguasaan materi persegi panjang dan persegi.
3. Prestasi belajar dibatasi pada peningkatan hasil belajar setelah menerima pengalaman belajar matematika dengan menggunakan pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)*

4. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII C SMP N 3 Colomadu

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan uraian masalah sebagai berikut:

1. Adakah peningkatan keberanian siswa selama proses pembelajaran matematika pada materi persegi panjang dan persegi setelah diterapkan pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* di kelas VII C SMP N 3 Colomadu tahun ajaran 2009/2010?
2. Adakah peningkatan prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* di kelas VII C SMP N 3 Colomadu tahun ajaran 2009/2010?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Meningkatkan keberanian siswa selama proses pembelajaran matematika pada materi persegi panjang dan persegi dengan menggunakan pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* dengan memanfaatkan alat peraga.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* dengan memanfaatkan alat peraga.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika utamanya pada meningkatkan keberanian siswa selama proses pembelajaran matematika pada materi persegi panjang dan persegi dengan menggunakan pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)*

2. Manfaat Praktis

Bagi guru, penelitian ini bermanfaat untuk memilih variasi dalam proses pembelajaran, meningkatkan kualifikasi profesionalisme, memahami perbedaan individu dan guru mampu melakukan penelitian tindakan kelas. Sedangkan bagi murid penelitian ini bermanfaat untuk memunculkan keberanian siswa selama proses pembelajaran matematika, mengembangkan daya berfikir dan tumbuh kompetisi antar murid. Untuk Sekolah penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan budaya bertanya dan meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas guru dan pada akhirnya kualitas sekolah.