

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses belajar mengajar di kelas terdapat keterkaitan yang erat antara guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana. Guru mempunyai tugas untuk memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang disampaikan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Pendidikan bukanlah suatu hal yang statis, melainkan suatu hal yang dinamis artinya dapat berubah sesuai dengan keadaan yang ada, sehingga menuntut adanya perubahan atau perbaikan secara terus-menerus. Perubahan atau perbaikan dapat dilakukan dalam hal metode atau model mengajar yang akan diterapkan, buku-buku pelajaran, alat-alat laboratorium maupun materi-materi pelajaran. Hal sederhana yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan adalah memperbaiki proses pembelajaran.

Matematika sebagai salah satu sarana untuk berfikir ilmiah sangat diperlukan untuk menumbuh kembangkan kemampuan berfikir logis, sistematis, kritis dan obyektif dalam memecahkan masalah. Kenyataannya banyak yang menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan, bahkan sebisa mungkin dihindari oleh siswa. Proses pembelajaran matematika yang berlangsung belum sesuai dengan harapan, hal itu dilihat dari sering ditemukannya berbagai permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang terjadi disebabkan oleh banyak faktor, antara lain kurangnya minat belajar matematika yang dimiliki siswa dan

penggunaan model pembelajaran yang dipilih oleh guru dalam melakukan proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran matematika yang terjadi di kelas VIII SMP Negeri 2 Gatak, Sukoharjo bahwa masih banyak siswa kelas VIII yang kurang pemahamannya mengenai pokok bahasan bangun ruang, khususnya kubus dan balok. Semua ini bukan semata-mata hanya kesalahan siswa tetapi juga karena penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dan kurang diperhatikannya ketrampilan proses selama pembelajaran matematika. Faktor guru yang kurang menarik dalam memberikan materi membuat siswa menjadi bosan dengan pelajaran matematika. Berkaitan dengan keadaan tersebut ditemukan keragaman masalah siswa kelas VIII antara lain: 1) siswa kurang aktif dalam pembelajaran matematika, 2) ketrampilan siswa dalam menyelesaikan masalah dan mengemukakan ide atau gagasan masih kurang, 3) kemampuan siswa dalam membuat kesimpulan dengan benar masih sangat terbatas.

Data ulangan harian dan mid semester menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM yaitu ≥ 65 . Kelas VIII SMP Negeri 2 Gatak, yang terdiri dari 264 siswa hanya 43,9% siswa lulus ujian mid semester, sedangkan yang lainnya masih < 65 yang harus mengikuti remidi. Siswa yang lulus ulangan harian rata-rata tiap kelas hanya 19 siswa.

Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran matematika, maka membuat para guru untuk terus berusaha menyusun dan menetapkan strategi

pembelajaran yang paling efektif dan efisien untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan (Hamzah Uno, 2007: 28). Banyak sekali guru matematika yang menggunakan waktu pelajaran dengan kegiatan membahas tugas-tugas lalu, memberi pelajaran baru, 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. Selain itu pemilihan media yang tepat juga sangat memberikan peranan dalam pembelajaran. Selama ini media pembelajaran yang dipakai masih sederhana. Apabila pembelajaran seperti ini terus dilaksanakan maka kompetensi dasar dan indikator pembelajaran tidak akan tercapai.

Dalam rangka penguasaan matematika, kemampuan pemecahan masalah sangat penting dimiliki setiap orang, bukan hanya karena sebagian besar kehidupan manusia akan berhadapan dengan masalah- masalah yang perlu dicari penyelesaiannya, tetapi pemecahan masalah terutama yang bersifat matematika juga dapat menolong seseorang meningkatkan daya analitis dan dapat membantu mereka untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan pada berbagai situasi yang lain. Pemecahan masalah (*Creative Problem Solving*) merupakan tipe belajar paling tinggi yang dapat membantu dan mengembangkan ketrampilan intelektual tingkat tinggi yakni penalaran matematika. Mengingat arti penting penguasaan pemecahan masalah, pemerintah memasukkan aspek tersebut menjadi salah satu bagian dari tujuan kurikulum matematika sekolah, dan minat siswa tanpa mengurangi fungsi

media pembelajaran secara umum. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan ketrampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan ketrampilan (K.L. Pepkin, 2004:1).

Seiring dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran dapat menarik perhatian dan minat siswa. Diperlukan suatu media pembelajaran yang sesuai dan tepat guna. Media visual *powerpoint* merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan presentasi dalam penyampaian materi, digunakan untuk menjelaskan materi yang sifatnya teoritis baik untuk kelompok kecil maupun kelompok besar. Presentasi *powerpoint* menjadi sangat mudah, dinamis dan menarik bagi siswa untuk memahami materi, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa dengan model pembelajaran yang tepat disertai media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan hasil belajar siswa matematika. Model pembelajaran yang akan diterapkan penulis adalah *Creative Problem Solving* dengan menerapkan media visual berupa *powerpoint*.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Adakah peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media visual *powerpoint*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Mendiskripsikan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan media visual berupa powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Tujuan Khusus

Meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran *Creative Problem Solving* berbantu media visual berupa *powerpoint*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam segi teoritis maupun praktis.

1) Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pada pembelajaran matematika utamanya pada peningkatan hasil belajar siswa.

Secara khusus penelitian ini memberikan kontribusi pada model pembelajaran matematika yang mulai bergeser ke pembelajaran yang mementingkan prosesnya, karena dalam proses pembelajaran disarankan untuk menggunakan paradigma belajar yang menunjukkan pada proses untuk mencapai hasil belajar.

2) Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk guru matematika dan siswa. Bagi guru matematika dapat digunakan sebagai masukan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi siswa proses pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman materi pelajaran matematika, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar matematika, serta dapat meningkatkan kemampuan matematikanya.