

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat sangat berpengaruh terhadap perkembangan dalam semua aspek kehidupan. Salah satu aspek yang ikut berkembang adalah aspek pendidikan. Pendidikan sebagai suatu proses untuk menyiapkan generasi muda yang mampu berkompetensi sehingga dalam pelaksanaannya pendidikan harus berorientasi pada wawasan kehidupan mendatang. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dan kreatif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan dan direncanakan secara berkesinambungan. Hal tersebut dipengaruhi langsung oleh beberapa faktor diantaranya faktor guru, peserta didik, lingkungan, sarana dan prasarana yang memadai.

Pendidikan merupakan sarana atau wahana yang berguna untuk meningkatkan kualitas manusia baik dari aspek kemampuan, kepribadian, maupun kewajiban sebagai warga negara yang baik. Oleh karena itu mutu pendidikan harus ditingkatkan, salah satu faktor pendukungnya yaitu

peningkatan kualitas pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, mutu dari pendidikan tidak lepas dari seberapa besar mutu dari seorang pendidik. Pendidikan yang bermutu terjadi karena pengaruh tenaga pendidik yang berkualitas, seberapa besar kecakapan pendidik dalam menggunakan metode yang bisa meningkatkan kualitas pendidikan. Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia saat ini dapat dilihat dari rendahnya standar nilai kelulusan yang diterapkan pada Ujian Akhir Nasional (UAN) dibanding dengan Negara-negara lain. Hal ini disebabkan adanya anggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan, sering menjadi alasan mengapa sebagian orang tidak menyukai matematika. Padahal matematika sebagai bagian dari kurikulum pendidikan dasar, memainkan peranan yang sangat strategis dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia Indonesia.

Pembelajaran yang terjadi di SMP Negeri 2 Banyudono, setelah peneliti melakukan observasi pendahuluan ditemukan permasalahan antara lain:

1. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah.
2. Hanya sebagian kecil siswa yang mau memberi tanggapan dari guru atau siswa lain.
3. Siswa kurang berani mengajukan pertanyaan tentang apa yang belum atau kurang dipahami.
4. Kurangnya keberanian siswa memberikan ide atau gagasan.
5. Rendahnya nilai belajar matematika siswa.

Penggunaan metode mengajar yang tidak sesuai atau kurang tepat sangat mempengaruhi peningkatan kreatifitas dan pretasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika sehingga siswa tidak dapat dengan mudah memahami dan menguasai materi yang disampaikan. Supaya kegiatan belajar mengajar mencapai tujuan seoptimal mungkin, guru diharapkan memiliki kemampuan-kemampuan yang diperlukan siswa, menguasai materi yang akan diajarkan, mampu mengklasifikasikan macam-macam metode mengajar dan menguasai teknik-teknik mengajar. Penentuan metode bagi guru merupakan hal yang cukup penting. Keberhasilan siswa akan banyak bergantung kepada metode yang digunakan oleh guru.

Creative Problem Solving (CPS) merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematik dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Lankah-langkah pembelajaran melalui pendekatan *Creative Problem Solving (CPS)* antara lain : Menganalisis fakta aktual sesuai dengan materi bahan ajar melalui tanya jawab lisan, identifikasi permasalahan dan fokus-pilih, mengolah pikiran sehingga muncul gagasan atau ide orisinil untuk menentukan solusi, presentasi dan diskusi. (<http://tik-sdntilote.blogspot.com/2009/04/macam-macam-metode-pembelajaran.html>By. <http://agungprudent.wordpress.com/>)

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan ketrampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan ketrampilan. Dengan

menggunakan model pembelajaran ini diharapkan dapat menimbulkan minat sekaligus kreativitas dan motivasi siswa dalam mempelajari matematika, sehingga siswa dapat memperoleh manfaat yang maksimal, baik dari proses maupun hasil belajarnya (K.L. Pepkin, 2004 : 1).

Untuk mengantisipasi masalah di SMP Negeri 2 Banyudono yang berkelanjutan maka perlu diberikan pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan kreatifitas dan prestasi siswa dalam pembelajaran matematika. Para guru terus berusaha menyusun dan menerapkan berbagai model yang variasi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar matematika, salah satu diantaranya dengan menerapkan pembelajaran Matematika melalui pendekatan *Creative Problem Solving*.

Oleh karena itu untuk meningkatkan aktifitas berfikir kritis dan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan *Creative Problem Solving* dapat menggunakan adanya kerja sama antara guru matematika dan peneliti yaitu melalui Penelitian Tindakan Kelas. Proses penelitian Tindakan Kelas ini memberikan kesempatan kepada peneliti dan guru matematika untuk mengidentifikasi masalah-masalah pembelajaran di sekolah, sehingga dapat dikaji, ditingkatkan, dan dituntaskan. Dengan demikian proses pembelajaran matematika yang menerapkan model *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan berpikir kritis dan keaktifan siswa.

Berdasarkan gambaran diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam setiap proses pembelajaran diperlukan partisipasi yang aktif dari guru

sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Pemikiran yang kreatif dari pendidik dan peserta didik dapat menghasilkan generasi yang baik. Dengan demikian, maka penulis melakukan penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Pendekatan *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap Siswa SMP.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Adakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika setelah diterapkannya pendekatan *Creative Problem Solving*?
2. Adakah peningkatan prestasi siswa dalam pembelajaran matematika setelah diterapkannya pendekatan *Creative Problem Solving*?

C. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini dirinci menjadi dua, yaitu :

1. Meningkatkan kreatifitas belajar matematika siswa setelah dilaksanakan pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Kreatifitas belajar matematika siswa diamati dari empat indikator, yaitu :

- a. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.
 - b. Keberanian siswa untuk memberikan tanggapan dari guru maupun siswa lain
 - c. Keberanian siswa untuk bertanya.
 - d. Keberanian siswa mengeluarkan ide atau gagasan.
2. Meningkatkan prestasi belajar matematika siswa melalui strategi pembelajaran dengan pendekatan *Creative Problem Solving*.

D. Manfaat Penelitian

Sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK), manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat praktis
 - a. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai masukan untuk mengantisipasi hasil belajar siswa yang kurang memuaskan sehingga pembelajaran matematika melalui pendekatan *Creative Problem Solving* dapat digunakan untuk membantu siswa.
 - b. Bagi siswa, diharapkan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam mengatasi kesulitan-kesulitan belajar matematika.
 - c. Bagi peneliti, dapat dijadikan sebagai pengalaman yang berharga dalam menerapkan pembelajaran matematika melalui pendekatan *Creative Problem Solving* dan sebagai bentuk uji kemampuan peneliti.

2. Manfaat teoritis

- a. Sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pendekatan *Creative Problem Solving*.
- b. Sebagai kontribusi dalam pembelajaran matematika terutama dalam peningkatan prestasi belajar siswa dan peningkatan kreativitas siswa.