BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas merupakan istilah yang banyak digunakan baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Pada umumnya orang menghubungkan kreativitas dengan produk – produk kreasi. Dengan kata lain, produk – produk kreasi ini merupakan hal yang penting untuk menilai kreativitas.

Dalam dunia pendidikan, tinggi rendahnya kreativitas subyek pendidikan sering dijumpai di tengah kenyataan di lapangan, namun lebih sering dijumpai kreativitas yang rendah. Rendahnya kreativitas juga sering terjadi pada siswa baik dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat sekolah menengah atas bahkan sampai pada tingkat mahasiswa di perguruan tinggi. Kebanyakan siswa – siswa hanya mengejar status, lebih mementingkan nilai bagus, bukannya prestasi. Siswa – siswa mengejar nilai dengan cara menyontek atau belajar model fotocopy.

Keberhasilan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika dapat dilihat dari sisi prestasi siswa dan pemahaman serta penguasaan materi yang disampaikan. Semakin tinggi tingkat pemahaman penguasaan materi, makin tinggi pula keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran matematika dapat diukur dari kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan berbagai konsep untuk memecahkan

masalah dan pada akhirnya mampu mencapai prestasi yang baik. Setiap pembelajaran tidak lepas dari kesulitan – kesulitan yang dipelajarinya. Setelah mengetahui kesulitan tersebut, guru dapat mengambil manfaat untuk mengadakan perbaikan. Telah banyak cara dilakukan untuk meningkatkan prestasi siswa khususnya dalam bidang matematika, namun kenyataannya menunjukkan nilainya tergolong rendah dibanding nilai mata pelajaran lainnya.

Setelah peneliti melakukan observasi pendahuluan, kegiatan pembelajaran yang terjadi di kelas VIIE SMP Negeri 1 Cepogo ditemukan permasalahan yaitu sedikitnya siswa kelas VIIE yang kreatif dalam pelajaran matematika dan rendahnya prestasi belajar mateamtika. Rendahnya kreativitas dan prestasi belajar matematika siswa kelas VIIE ini, disebabkan karena penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat dan kurang menariknya guru dalam menyampaikan materi, serta media pembelajaran yang minim dalam suatu kelas. Dalam menyampaikan materi, guru hanya memanfaatkan papan tulis yang masih menggunakan kapur tulis saja, bahkan untuk mengejar waktu guru terkadang mendikte materi atau contoh soal sedangkan siswa langsung mencatatnya. Siswa hanya mendengarkan, melihat dan mencatat saja. Siswa terus-menerus disuapi materi saja tanpa adanya suatu kegiatan yang berguna untuk mengembangkan ide siswa dan keterampilan siswa, sehingga siswa merasa bosan. Hal itu berakibat kurang berkembangnya kreativitas siswa karena tidak adanya kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan ide-idenya dan berpengaruh juga terhadap prestasi belajar

siswa suatu kegiatan yang berguna untuk mengembangkan ide siswa dan keterampilan siswa.

Masalah minimnya kreativitas dan rendahnya prestasi belajar matematika siswa kelas VIIE juga ditunjukkan pada hal-hal berikut: (1) siswa yang berani menjawab pertanyaan dari guru sangat sedikit sekali, hal ini dapat dilihat dari 36 siswa hanya 3 siswa (8,33%) yang menjawab pertanyaan dari guru, perhatian siswa terhadap pelajaran matematika siswa sangatlah kurang, bahkan ada siswa yang tidak memparhatikan pelajaran sama sekali, ada juga yang sibuk mengerjakan pekerjaan rumah mata pelajaran yang lain.(2) keberanian siswa dalam bertanya dan mengerjakan soal di depan hampir tidak tampak, siswa yang tidak ditunjuk oleh guru ridak mau maju ke depan kelas. Hal ini dapat dilihat dari 36 siswa hanya 4 siswa (11,11%)yang maju ke depan mengerjakan soal dari guru. (3) Siswa tidak memanfaatkan kesempatan tanya jawab materi yang sulit kepada guru, tetapi malah dimanfaatkan untuk bicara sendiri, hal ini terlihat tidak adanya siswa yang bertanya kepada guru (0%). (3) kemandirian dan keterampilan siswa dalam mengerjakan soal sangat kurang, banyak siswa yang belum bisa mengerjakan soal apabila soal tersebut berbeda sedikit dengan contoh soal yang di berikan guru, dari 37 siswa hanya 4 siswa (11,11%) yang memiliki kemampuan mengerjakan soal yang berkembang. Dilihat dari daftar nilai ulangan harian siswa kelas VIIE, masih banyaknya siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimum ≥ 70) , hal ini tampak bahwa rata-rata pada setiap ulangan harian hanya 9 siswa (25%) yang tidak remidi.

Berbagai upaya yang telah dilakukan oleh guru matematika SMP Negeri I Cepogo untuk mengatasi peramasalahan tersebut, seperti melakukan diskusi dan tanya jawab. Namun upaya tersebut belum berhasil dikarenakan siswa yang mau bertanya dan berperan aktif dalam pelajaran matematika hanya beberapa siswa saja, sedangkan siswa yang lain hanya sebagai pendengar dan pencatat saja bahkan ada yang tidak menggubris sama sekali. Selain itu, keterbatasannya waktu dan tuntutan untuk menyelesaikan materi selesai pada waktunya menbuat guru lebih sering menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah.

Gambaran permasalahan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran matematika perlu diperbaiki. Pembenahan pembelajaran matematika dimulai dari pembenahan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, antara lain dengan menggunakan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar matematika siswa. salah satu cara yang ditawarkan dengan menerapkan *Project Based Learning* atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan nama Pembelajaran Berbasis Proyek. *Project Based Learning* (PjBl) strategi pembelejaran yang ditujukan untuk membuat siswa terlibat dalam pembelajaran yang otentik, dan tugas-tugas yang sifatnya "*real-word*". Siswa disuguhkan project-project atau masalah yang bersifat terbuka dengan pendekatan dan jawaban yang terbuka pula, kegiatan direncanakan untuk menstimulasi situasi profesional. *Project Based Learning* didefinisikan pula sebagai pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan melibatkan guru dalam peranannya sebagai fasilitator dan *coach*. Siswa yang terlibat dalam

pembelajaran berbasis proyek bekerja dalam kelompok kooperatif dengan jatah waktu yang cukup panjang, dan didorong untuk mencari berbagai jenis sumber informasi. Seringkali pendekatan ini menekankan assessment yang bersifat otentik, dan berbasis kinerja.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu diadakan suatu pembaharuan untuk merangasang siswa agar bebas dan mau bertanya serta mengutarakan ide-idenya. Hal inilah yang yang kemudian mendorong penulis untuk melakukan penelitian yang mengkaji tentang peningkatan kreativitas dan prestasi belajar matematika dengan *Project Based Learning*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah secara umum dari penelitian ini, yaitu :

1. Apakah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas VII SMP Negeri I Cepogo. Kreativitas siswa tersebut meliputi aspek: (1) banyak yang mampu mengajukan pertanyaan, (2) memiliki kemampuan memecahkan masalah yang lebih, (3) banyaknnya siswa yang berani dan mampu menjawab pertanyaan dari guru, (4) siswa inisiatif maju ke depan mengerjakan soal?
2. Apakah dengan menggunakan *Project Based Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri I Cepogo?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan arah dari suatu kegiatan agar tercapai hasil seperti yang diharapkan. Berdasarkan permasalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Meningkatan kreativitas siswa melalui *Project Based Learning* yang meliputi aspek: (1) banyak yang mampu mengajukan pertanyaan, (2) memiliki kemampuan memecahkan masalah yang lebih,(3) banyaknnya siswa yang berani dan mampu menjawab pertanyaan dari guru, (4) siswa inisiatif maju ke depan mengerjakan soal .
2. Meningkatan prestasi belajar matematika siswa melalui *Project Based learning*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara umum, penelitian ini memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan dalam pembelajaran matematika, utamanya sebagai upaya peningkatan kreativitas dan prestasi belajar matematika siswa dalam pembelajaran matematika dengan *Project Based Learning*.

Secara khusus hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian – penelitian yang sejenis, serta dapat memerikan kontribusi terhadap perkembangan pembelajaran matematika,

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini dapat bermafaat bagi siswa untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar matematika siswa.

b. Bagi guru

Penelitian ini dimanfaatkan guru sebagai modal pembelajaran dikelas dan meminimalkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru.

c. Bagi sekolah

Bagi sekolah penelitian ini memberikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan pembelajaran, peningkatan mutu sekolah, khususnya pembelajarna matematika dan mengembangkan profesionalisme guru.

d. Bagi peneliti

Bagi peneliti, dapat memperoleh pengalaman secara langsung mengenai masalah dalam pembelajaran dan bagaimana seharusnya menerapkan solusi yang tepat untu mengatasinya serta dapat mengembangkan penelitian dalam pembelajaran dengan solusi yang lebih baik.

e. Bagi pembaca

Dapat sebagai referensi untuk melakukan pembelajaran yang inovatif ataupun referensi untuk melakukan penelitian pembelajaran yang lebih efektif lagi.

E. Definisi Istilah

1. Kreativitas

Kreativitas adalah proses konstruksi ide yang orisinil (asli), bermanfaat, variatif (bernilai seni) dan inovatif (berbeda/lebih baik) serta mencakup berfikir konvergen dan divergen.

2. Prestasi belajar matematika

Prestasi belajar matematika adalah keberhasilan yang telah dicapai oleh siswa setelah melalui proses belajar matematika yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai dalam periode tertentu. Keberhasilan prestasi belajar siswa dapat dilihat dari pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan sehingga siswa mendapat nilai di atas standar kelulusan minimal dan mendapat nilai di atas rata – rata kelas.

3. Project Based Learning

Project based learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain.