

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan di bidang pendidikan merupakan suatu upaya yang sudah berlangsung sejak dahulu dan tidak di ragukan lagi eksistensinya. Pendidikan telah di mulai di laksanakan sejak manusia lahir di muka bumi dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan nilai – nilai dari para orang tua dalam mempersiapkan anak-anaknya menghadapi kehidupan dan masa depan. Pendidikan juga merupakan sarana dan prasarana yang sangat penting dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Oleh karena itu bidang pendidikan harus mendapatkan perhatian dan penanganan secara serius baik dari pemerintah masyarakat maupun penyelenggaran pendidikan. Penyelenggaran pendidikan tersebut salah satunya adalah pendidikan formal yaitu pendidikan yang sistem belajar mengajarnya berlangsung di sekolah. Pendidikan di sekolah di berikan dengan kepercayaan dan keyakinan bahwa anak dapat belajar dengan baik, nyaman, senang dan menganggap bahwa belajar merupakan kebutuhan sehari-hari.

Kualitas dan kuantitas pendidikan saat ini masih tetap merupakan suatu masalah yang paling menonjol dalam setiap usaha pembaharuan sistem pendidikan nasional. Salah satu aspek pendidikan yang turut menentukan kualitas pendidikan adalah pendidikan matematika.

Persoalan tersebut menjadi tugas guru dalam mengajar khususnya dalam pembelajaran matematika, karena sampai sekarang sangat membosankan dan tidak menarik. Hal ini disebabkan karena pelajaran matematika dirasakan sukar dan tidak ada kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa kurang antusias untuk mengikuti pelajaran bahkan matematika dianggap sebagai pelajaran yang paling menakutkan dan menjadi momok di antara pelajaran – pelajaran yang lain. Untuk menanggulangi hal tersebut maka guru harus memberikan kesan pertama yang mengesankan dan menyenangkan. Ini diharapkan siswa akan termotivasi dan merespon dalam pembelajaran matematika. Siswa harus aktif dalam pembelajaran matematika sehingga mereka dapat mengembangkan kreativitas dalam menyelenggarakan permasalahan matematika.

Kreativitas merupakan suatu proses memikirkan berbagai gagasan dalam menghadapi persoalan atau masalah. Menurut Daniel Goleman (2005:41) kreativitas dapat didefinisikan sebagai suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dalam hal ini menciptakan ide-ide cara baru dalam memecahkan masalah. Tugas guru hendaknya mampu memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang mampu merangsang siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar serta meningkatkan kemampuan dalam memahami pelajaran.

Siswa sering kesulitan memahami pelajaran matematika yang disampaikan oleh gurunya. Hal ini terjadi karena sampai saat ini masih

banyak guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran konvensional, pembelajaran di sampaikan dengan ceramah sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi dari gurunya sehingga kreativitas siswa sulit untuk berkembang. Hal ini mengakibatkan sikap siswa cenderung pasif dan kurang kreatif dalam pembelajaran, seorang guru harus mampu menumbuhkan kreativitas siswanya. Untuk itu guru harus pandai dalam memilih metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa adalah pembelajaran dengan menggunakan model pendekatan kooperatif tipe TPS.

Metode pembelajaran ini bertujuan untuk agar siswa saling berbagi kemampuan, saling belajar berpikir kritis, saling menyampaikan pendapat, saling memberi kesempatan menyalurkan kemampuan, saling membantu belajar, saling menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman lain, mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan melihat latar belakang di atas kondisi pembelajaran matematika SMP Muhammadiyah 7 Surakarta tidak jauh berbeda dengan kondisi di atas. Rendahnya kreativitas siswa berdampak pada prestasi siswa. Untuk itu peneliti terdorong untuk meneliti masalah tersebut .

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang di uraikan di atas terdapat beberapa masalah dalam penelitian ini. Adapun masalah – masalah tersebut dapat di definisikan sebagai berikut:

1. Rendahnya kreativitas siswa pada pembelajaran matematika
2. Dominasi guru dalam mengajar masih banyak sehingga siswa tidak pernah memperhatikan penjelasan dari guru, apakah siswa itu benar – benar memperhatikan penjelasan dari guru atau tidak
3. Model pembelajaran dengan pendekatan TPS di harapkan dapat mengikutsertakan siswa secara aktif di dalam kegiatan belajar mengajar.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tidak terjadi penyimpangan terhadap apa yang menjadi tujuan penelitian, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang di gunakan adalah model pembelajaran dengan pendekatan kooperatif tipe TPS.
2. Konsentrasi belajar dapat di batasi pada peningkatan kreativitas setelah menerima pengalaman belajar matematika dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe TPS.

3. Kreativitas siswa di batasi pada kreativitas untuk melakukan percobaan dan keterampilan dalam menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru.
4. Subyek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas maka peneliti mencoba merumuskan masalah sebagai berikut “Adakah peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran matematika setelah di lakukan pendekatan kooperatif tipe TPS “

Adapun indikator-indikator kreativitas siswa dalam belajar matematika di batasi oleh :

1. Kreativitas bertanya dan menggunakan ide
2. Kreativitas mengerjakan soal latihan di depan kelas
3. Kreativitas memberi tanggapan tentang jawaban siswa lain
4. Kreativitas memanfaatkan sumber belajar yang ada

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah “Meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran matematika dengan pendekatan kooperatif tipe TPS.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara umum hasil penelitian ini di harapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran, terutama pada peningkatan kreativitas siswa dalam mengikuti pelajaran matematika melalui pendekatan kooperatif tipe TPS karena, dalam pembelajaran matematika di anggap penting dan peranannya yang cukup besar dalam hal meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu guru dapat menerapkan pada pembelajaran matematika.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa, di harapkan dapat meningkatkan pengalaman mengenai pembelajaran matematika dengan pendekatan kooperatif tipe TPS.
- b. Bagi guru agar dapat di gunakan untuk memperbaiki pembelajaran khususnya dengan alternative pembelajaran matematika melalui pendekatan kooperatif tipe TPS.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini di berikan sumbangan dalam rangka perbaikan metode pembelajaran matematika.
- d.** Bagi peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran melalui pendekatan kooperatif tipe TPS.