

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bidang studi matematika yang diajarkan di SD mencakup tiga cabang, yaitu aritmetika, aljabar dan geometri. Menurut Dali S. Naga (1980:1), aritmatika atau berhitung adalah cabang matematika yang berkenaan dengan sifat hubungan bilangan-bilangan nyata dengan perhitungan terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Secara singkat aritmetika atau berhitung adalah pengetahuan tentang bilangan.

Kegiatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan cara berpikir siswa agar menjadi lebih kritis dan kreatif dapat dikembangkan melalui belajar matematika, karena matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menduduki peranan penting dalam pendidikan terutama dalam era saat ini. Hal ini karena siswa beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan. Siswa seharusnya menyadari bahwa kemampuan berpikir logis, bernalar rasional, cermat, dan efisien menjadi ciri utama matematika.

Ciri utama matematika adalah penalaran deduktif, yaitu kebenaran konsep atau pernyataan diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga kaitan antara konsep atau pernyataan dalam matematika bersifat konsisten. Namun demikian, pembelajaran dan pemahaman konsep dapat diawali secara induktif melalui pengalaman peristiwa nyata atau intuisi. Menurut Paling (dalam Abdurrahman, 2003:252), ide manusia tentang

matematika berbeda-beda, tergantung pada pengalaman dan pengetahuan masing-masing. Ada yang mengatakan bahwa matematika hanya perhitungan yang mencakup tambah, kurang, kali dan bagi, tetapi ada pula yang melibatkan topik-topik seperti aljabar, geometri, dan trigonometri. Banyak pula yang beranggapan bahwa matematika mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan berpikir logis.

Kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.

Trefinger (1980:9-13) dalam Conny Semiawan (1990:37-38) memberikan empat alasan mengapa belajar kreatif itu penting.

1. Belajar kreatif membantu anak menjadi berhasil guna jika kita tidak bersama mereka. Belajar kreatif adalah aspek penting dalam upaya kita membantu siswa agar mereka lebih mampu menangani dan mengarahkan belajar bagi mereka sendiri.
2. Belajar kreatif menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah-masalah yang tidak mampu kita ramalkan yang timbul di masa depan.
3. Belajar kreatif dapat menimbulkan akibat yang besar dalam kehidupan kita. Banyak pengalaman kreatif yang lebih dari pada sekedar hobi atau

hiburan bagi kita. Kita makin menyadari bahwa belajar kreatif dapat mempengaruhi, bahkan mengubah karir dan kehidupan pribadi kita.

4. Belajar kreatif dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan yang besar.

Tornace dan Myres dikutip oleh Treffinger (1980) dalam Semiawan dkk (1987:34) berpendapat bahwa belajar kreatif adalah “menjadi peka atau sadar akan masalah, kekuarangan-kekurangan, kesenjangan dalam pengetahuan, unsur-unsur yang tidak ada, ketidak harmonisan dan sebagainya. Mengumpulkan informasi yang ada, membataskan kesukaran, atau menunjukkan (mengidentifikasi) unsur yang tidak ada, mencari jawaban, membuat hipotesis, mengubah dan mengujinya, menyempurnakan dan akhirnya mengkomunikasikan hasil-hasilnya”. (Sumber: <http://www.sarjanaku.com/2011/07/kreativitas-belajar.html>)

Dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa proses pembelajaran bertujuan untuk melatih manusia agar menjadi lebih bisa dan menjadi lebih baik, sehingga guru harus dapat sedemikian rupa menciptakan situasi belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran. Agar guru dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih baik, ia harus mempunyai kesiapan baik mental, personal dan sosial.

Kondisi pada saat peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran Matematika di kelas V Tahun ajaran 2012/2013 di SD Negeri Sugihrejo 02 kecamatan Gabus, kreativitas belajar matematika materi pecahan menunjukkan masih sangat rendah, dari 17 siswa yang mencapai tingkat kreativitas belajar matematika materi pecahan hanya 7 siswa atau 41,17% dan yang belum

mencapai kreativitas belajar matematika materi pecahan 10 siswa atau 58,83% di mana nilai KKM 69.

Masih ada beberapa guru di sekolah khususnya di SD Negeri Sugihrejo 02 sampai saat ini masih konvensional yaitu guru aktif menjelaskan materi pelajaran sedangkan siswa hanya mendengar, mencatat, dan mengerjakan latihan yang diberikan guru. Tentunya pendekatan seperti ini tidak sesuai dengan tuntutan zaman karena dimungkinkan akan berpengaruh pada rendahnya tingkat kemampuan bernalar siswa. Padahal pelajaran matematika dari tahun ke tahun semakin kompleks dan lebih berkembang.

Hal inilah yang kemudian mendorong penulis untuk melakukan penelitian tentang peningkatan kreativitas belajar matematika materi pecahan melalui model *Cooperative learning* di kelas V (lima) SDN Sugihrejo 02 Tahun Pelajaran 2012/2013.

B. Pembatasan Masalah

Dari hasil yang dicapai siswa, penulis menemukan beberapa masalah yang menjadi penyebab :

1. Penyampaian materi kurang menarik, karena tidak menggunakan alat peraga yang tepat
2. Siswa kurang bersemangat menerima pelajaran matematika dalam materi pecahan
3. Siswa kurang memahami aspek-aspek yang harus diperhatikan waktu pelajaran matematika.

Masalah yang ada bisa dianalisis menjadi penyebabnya :

1. Kurang alat peraga
2. Menyampaikan materi kurang menarik
3. Guru kurang kreatif
4. Suasana dalam pembelajaran kurang menyenangkan.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan analisis masalah-masalah yang menjadikan penyebab ketidakberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran Matematika dengan materi pecahan, maka masalah yang dapat dirumuskan : “Apakah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika materi pecahan pada siswa kelas V SD Negeri Sugihrejo 02 Tahun 2012/2013?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai peneliti dalam kegiatan perbaikan pembelajaran yang juga merupakan pengalaman peneliti sebagai guru adalah sebagai berikut:

1. Tujuan umum
 - a. Siswa semakin berani bertanya
 - b. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - c. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pemahaman tentang pecahan.

2. Tujuan khusus

Untuk meningkatkan kreativitas belajar matematika materi pecahan dengan model *Cooperative Learning* pada siswa kelas V SD Negeri Sugihrejo 02 tahun 2012/2013.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa dan sekolah. Manfaat penelitian tersebut antara lain:

1. Bagi Siswa

- a. Siswa dapat berperan lebih aktif dalam pembelajaran karena guru menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa.
- b. Memperbaiki praktek pembelajaran dengan sasaran aktif memperbaiki cara belajar siswa, sehingga lebih dapat meningkatkan kemampuan siswa.
- c. Hasil belajar siswa yang dicapai siswa menjadi lebih baik.
- d. Kesalahan yang terjadi pada siswa segera dianalisis, sehingga kesalahan tersebut tidak berlanjut.
- e. Siswa lebih percaya diri karena memperoleh hasil belajar yang baik dan memuaskan.

2. Bagi Guru

- a. Memperbaiki pembelajaran yang dikelola atau yang diampu.

- b. Dapat berkembang secara profesional bahwa ia mampu menunjukkan hasil penilaian dan memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya.
- c. Guru mampu melakukan analisis terhadap kerjanya sendiri di dalam kelas sehingga guru menemukan kelebihan dan kelemahan, kemudian mengembangkan alternatif untuk mengatasi kelemahan dan guru lebih percaya diri.

3. Bagi Sekolah

- a. Sekolah yang para gurunya sudah mampu membuat perubahan maka perbaikan pembelajaran memberi kesempatan yang besar bagi guru dan sekolah untuk berkembang.
- b. Merupakan sumbangan yang berharga untuk bahan kajian dan diskusi bagi guru yang lain dan dapat dipertimbangkan untuk mengadakan PTK di kelas masing-masing, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.