

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Jumali, 2008: 91).

Peningkatan mutu pendidikan dan pengajaran senantiasa harus diupayakan dan dilaksanakan dengan jalan meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui peningkatan kualitas pembelajaran, siswa akan termotivasi dalam belajar, semakin bertambah jenis pengetahuan, bertambah ketrampilan, dan semakin paham terhadap materi yang dipelajari.

Pada umumnya kondisi belajar mengajar yang disediakan guru untuk keperluan pembelajaran dalam proses belajar mengajar masih rendah. Siswa hanya diposisikan sebagai pendengar ceramah dari guru, sehingga proses belajar mengajar cenderung membosankan dan menjadikan siswa malas belajar. Siswa tidak hanya pasif dalam mata pelajaran tertentu tetapi hampir terjadi pada semua mata pelajaran termasuk matematika.

Kurangnya kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika dapat juga disebabkan karena guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang

ada di dalam suatu kelas. Adanya media pembelajaran yang menarik, seperti komputer, LCD, juga akan berpengaruh terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran. Di dalam kelas, guru menerangkan hanya memakai papan tulis saja sehingga siswa difungsikan untuk melihat dan mendengar ceramah dari guru. Akibatnya, guru tidak dapat merangsang siswa untuk lebih kreatif dalam pembelajaran.

Sebagian kecil siswa, matematika merupakan mata pelajaran yang paling digemari dan menjadi suatu kesenangan. Namun, bagi sebagian besar siswa, matematika merupakan mata pelajaran yang amat berat, dianggap sulit, menakutkan, bahkan dibenci, akhirnya matematika dianggap sebagai momok. Matematika sering dikeluhkan sebagai mata pelajaran yang membosankan, sehingga berakibat kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika masih rendah. Keberhasilan siswa sering dinilai dari segi sejauh mana siswa mampu memahami bahan pengetahuan yang diberikan. Siswa biasa dihadapkan pada soal-soal yang harus dipecahkan dengan satu cara dan satu-satunya jawaban yang benar, sedang cara-cara lain dalam daya pikir siswa masih kurang dilatih. Dengan demikian daya berpikir kreatif sebagai kemampuan anak untuk dapat melihat suatu masalah dari berbagai sudut justru terhambat.

Berdasarkan dari hasil penelitian melakukan observasi pendahuluan, kegiatan pembelajaran yang terjadi di kelas VIII D SMP N 5 Karanganyar ditemukan permasalahan mengenai rendahnya kreativitas siswa yang dialami SMP Negeri 5 Karanganyar antara lain: (1) motivasi (dorongan) untuk belajar matematika masih rendah matematika masih rendah, (2) siswa kurang aktif,

baik dalam mengajukan pertanyaan maupun gagasan atau ide, (3) siswa tidak berani menyelesaikan masalah atau soal dengan caranya sendiri dan cara berpikir siswa tiruan dari cara berpikir guru, (4) peran aktif siswa dalam mengerjakan soal matematika masih kurang, (5) Dalam penyampaian materi, guru cenderung monoton menguasai kelas sehingga siswa kurang leluasa dalam menyampaikan ide-idenya. Akibatnya kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika kurang optimal serta perilaku belajar yang lain seperti suasana kelas yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika hampir tidak tampak.

Untuk mengatasi masalah yang telah dikemukakan diatas salah satunya dengan menerapkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa adalah dengan menggunakan strategi *modified free inquiry* dengan berbasis *macromedia flash*. Selain itu, strategi *modified free inquiry* dengan berbasis *macromedia flash* dapat menjadi alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga kegiatan pembelajaran matematika yang umumnya monoton dan menjenuhkan tidak lagi monoton dan bahkan pembelajaran matematika akan lebih menyenangkan.

Strategi *modified free inquiry* merupakan kolaborasi atau modifikasi dari dua pendekatan *inquiry* sebelumnya, yaitu. Pendekatan *inquiry* terbimbing dan *inquiry* bebas. Meskipun begitu, permasalahan yang akan dijadikan topik untuk diselidiki tetap diberikan atau mempedomani kurikulum yang ada. Penerapan model *modified free inquiry* dalam pembelajaran ini siswa tidak dapat memilih atau menentukan masalah untuk diselidiki secara

sendiri, namun siswa yang belajar dengan pembelajaran ini menerima masalah dari gurunya untuk dipecahkan dan tetap memperoleh bimbingan. Namun bimbingan yang diberikan lebih sedikit dan tidak terstruktur. Guru membatasi memberi bimbingan, agar siswa berupaya terlebih dahulu secara mandiri, dengan harapan agar siswa dapat menemukan sendiri penyelesaiannya. Namun, apabila ada siswa yang tidak dapat menyelesaikan permasalahannya, maka bimbingan dapat diberikan secara tidak langsung dengan memberikan contoh-contoh yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi, atau melalui diskusi dengan siswa dalam kelompok lain.

Adapun keunggulan atau kelebihan strategi *modified free inquiry* antara lain : 1) dalam strategi pembelajaran ini menekankan kepada pengembangan aspek kognitif kognitif, afektif dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran melalui strategi ini dianggap lebih bermakna, 2) memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka, 3) strategi yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan.

Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat telah melahirkan komputer, yaitu seperangkat alat canggih yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan manusia. Dengan menggunakan komputer dapat dapat dijalankan beberapa program untuk membuat media pembelajaran antara lain *macromedia flash*. *Macromedia flash* memiliki fitur yang menyediakan keperluan untuk membuat animasi dan menyajikan animasi yang dinamis dan komunikatif. Dengan *macromedia flash* dapat ditampilkan suatu animasi

belajar mengajar. Selain itu diharapkan program ini dapat mempermudah pemahaman siswa tentang konsep dari suatu pokok bahasan materi.

Dengan latar belakang masalah tersebut, maka penulis termotivasi untuk melakukan penelitian tentang penerapan strategi pembelajaran *modified free inquiry* dengan berbasis *macromedia flash* sebagai salah satu upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Adakah peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika setelah menggunakan strategi *modified free inquiry* dengan berbasis *macromedia flash* pada siswa kelas VIII SMP N 5 Karanganyar. Adapun indikator kreativitas yaitu : 1) siswa mampu menentukan cara lain dalam menyelesaikan masalah, 2) siswa mempunyai ide pendapat dalam memecahkan masalah, 3) kemampuan mengemukakan ide pendapat dengan jelas.

C. Tujuan Penelitian

1. Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendiskripsikan peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui *modified free inquiry* dengan berbasis *macromedia flash* pada siswa kelas VIII SMP N 5 Karanganyar.
2. Secara khusus tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:
 - a. Untuk meningkatkan kemampuan siswa menentukan cara lain dalam memecahkan masalah

- b. Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mempunyai ide dalam memecahkan masalah
- c. Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengemukakan ide pendapatnya dengan jelas

D. Manfaat Penelitian

Sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini memberikan manfaat pada pembelajaran matematika.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan sumbangan ilmu pengetahuan penggunaan strategi *modified free inquiry* dengan berbasis *macromedia flash* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas VIII D SMP N 5 Karanganyar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh siswa, guru, sekolah, dan peneliti berikutnya.

a. Bagi Siswa

Meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika.

b. Bagi Guru

Sebagai referensi baru serta masukan dalam memperluas wawasan dunia pendidikan berkenaan dengan penggunaan strategi pembelajaran

Modified free inquiry dengan berbasis *macromedia flash* dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika.

c. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan pembelajaran matematika, peningkatan mutu sekolah, dan meningkatkan profesionalisme guru.

E. Definisi Istilah

a. Kreativitas Siswa

Kreativitas siswa adalah kemampuan untuk menciptakan atau mengkombinasikan sesuatu yang sudah ada dengan konsep yang baru sehingga tercipta suatu karya yang baru yang dilakukan melalui cara-cara berpikir. Indikator kreativitas siswa yaitu

- a. Kemampuan siswa menentukan cara lain dalam memecahkan masalah
- b. Kemampuan siswa dalam mempunyai ide dalam memecahkan masalah
- c. Kemampuan siswa dalam mengemukakan ide pendapatnya dengan lancar dan jelas.

b. Strategi *Modified Free Inquiry*

Strategi *modified free inquiry* merupakan strategi pembelajaran yang dilakukan dengan cara guru memberikan permasalahan untuk dipecahkan oleh siswa, dengan harapan agar siswa dapat menentukan sendiri penyelesaiannya. Namun apabila siswa tidak dapat menyelesaikan

permasalahan, guru memberikan bimbingan secara tidak langsung dengan contoh-contoh yang relevan.

c. *Macromedia Flash*

Macromedia flash adalah aplikasi pembuat animasi 2D yang dapat bergerak maupun menampilkan berbagai efek yang menarik. Aplikasi ini dapat menampilkan berbagai karya seperti kartun yang terdapat dalam televisi, animasi web, iklan dan foto yang berubah-ubah.