

BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang Masalah

Pendidikan di SD dapat didefinisikan sebagai proses pengembangan kemampuan yang paling mendasar setiap siswa, dimana tiap siswa belajar secara aktif karena adanya dorongan dalam diri dan adanya suasana yang memberikan kemudahan (konduktivitas) bagi perkembangan dirinya secara optimal.

Pendidikan di SD bukan hanya diorientasikan pada memberi bekal kemampuan membaca, menulis dan berhitung, melainkan pada penyiapan intelektual, sosial dan personal siswa secara optimal untuk belajar secara aktif mengembangkan dirinya sebagai pribadi, sebagai anggota masyarakat, sebagai warga Negara, dan sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa.

Menurut Johnson dan Myklebust dalam Mulyono Abdurrahman (1993 : 252), “Matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk menghubungkan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir”

Materi Pelajaran matematika yang harus dipelajari di kelas V salah satunya adalah tentang jaring-jaring kubus dan balok. Menurut Idris Harta (2011:39) “Jaring-jaring adalah pola suatu bangun ruang sehingga bila sisi-sisinya disambungkan akan membentuk bangun ruang tersebut. Jaring-jaring kubus dan balok merupakan pokok bahasan yang harus dikuasai oleh siswa kelas V. Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran di kelas, ternyata

masih ada siswa yang belum mampu mengerjakan ataupun membuat jaring-jaring kubus dan balok.

Jaring-jaring kubus dan balok adalah materi yang membutuhkan praktek langsung dalam pembelajaran sehingga siswa dituntut untuk menunjukkan kreativitasnya. Kemampuan siswa dalam membuat jaring-jaring kubus dan balok belum maksimal sehingga guru mengembangkan metode CPS (Creative Problem Solving) yang diharapkan dapat membantu hasil belajar siswa.

Salah satu metode yang digunakan untuk menjelaskan tentang jaring-jaring kubus dan balok yaitu dengan metode CPS (Creative Problem Solving).

Hal tersebut terjadi karena model pembelajaran problem solving memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk memecahkan masalah matematika dengan strateginya sendiri. Salah satu pengembangan dari model pembelajaran ini adalah metode pembelajaran CPS.

Pembelajaran CPS merupakan suatu kegiatan yang didesain guru dalam rangka memberi tantangan kepada siswa melalui penugasan. Fungsi guru adalah memotivasi siswa agar mau menerima tantangan dan membimbing siswa dalam proses pemecahan masalah. Masalah yang diberikan kepada siswa harus masalah yang pemecahannya terjangkau oleh kemampuan siswa. Masalah di luar jangkauan kemampuan siswa dapat menurunkan motivasi siswa.

Metode pembelajaran juga diperlukan dalam proses belajar mengajar. Metode pembelajaran sangat bermanfaat agar penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, pembelajaran dapat lebih menarik,

meningkatkan interaktif siswa dalam menerapkan teori belajar, mempersingkat waktu pembelajaran dan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Pemakaian metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan ulangan mata pelajaran matematika pada materi jaring-jaring kubus dan balok, data yang diperoleh menunjukkan bahwa kemampuan hasil belajar siswa dalam materi jaring-jaring kubus dan balok pada siswa kelas V SDN kertomulyo 01 masih di bawah KKM yaitu 60. Hal ini dilihat dengan hanya ada 40% siswa yang mendapat nilai 60 atau lebih dan 60% siswa mendapat nilai di bawah 60.

Dari latar belakang masalah di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa metode pembelajaran menentukan hasil belajar siswa sehingga dalam hal ini penulis akan meneliti dengan judul “Peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan metode CPS (*Creative Problem Solving*) pada siswa kelas V SDN Kertomulyo 01 Kecamatan Margoyoso Kabupaten Pati Tahun pelajaran 2012/2013”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan siswa dalam pelajaran matematika
2. Sebagian besar beranggapan bahwa matematika itu sulit.

3. Guru melaksanakan pembelajaran secara konvensional.
4. Guru yang belum menggunakan metode dalam pembelajaran matematika
5. Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru dan ramai sendiri
6. Rendahnya hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu penelitian ini dibatasi pada :

1. Peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V
2. Penggunaan metode CPS (*Creative Problem Solving*) dalam pembelajaran matematika kelas V.

D. Perumusan Masalah

“Apakah penggunaan metode CPS (*Creative Problem Solving*) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Kertomulyo 01 Tahun pelajaran 2012/2013?”

E. Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Kertomulyo 01 Tahun Pelajaran 2012/2013.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.
 - b. Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

c. Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan untuk menemukan pengetahuan baru.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1). Siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya dalam pembelajaran matematika.
- 2). Metode CPS (Creative Problem Solving) dapat memberikan pengaruh kepada siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa tertatik mengikuti proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1). Memberikan masukan bagi guru untuk menerapkakan muktimedia dan metode dalam proses pembelajaran.
- 2). Memberikan informasi bagi guru untuk menggunakan metode CPS (Creative Problem Solving) sebagai salah satu alternative dalam pembelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

- 1). Memberikan masukan guru tentang pentingnya penggunaan metode dalam pembelajaran matematika.
- 2). Menumbuhkan iklim pembelajaran aktif di sekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1). Dapat dijadikan perbandingan dengan penelitian selanjutnya dengan metode yang lebih variatif.

