

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Permasalahan pendidikan selalu muncul bersamaan dengan berkembang dan meningkatnya kemampuan siswa, situasi dan kondisi lingkungan yang ada, pengaruh informasi dan kebudayaan, serta berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kegiatan belajar mengajar (KBM) dikatakan berhasil sesuai dengan yang diharapkan bergantung pada beberapa hal antara lain guru, siswa, manajemen, kurikulum, lingkungan, masyarakat serta tak kalah pentingnya adalah sarana prasarana. Secara garis besar kegiatan belajar mengajar dikatakan sukses dilihat dari pencapaian ketuntasan belajar dari target yang telah ditentukan.

Di kota Kebumen ada banyak SMP baik itu SMP negeri atau swasta. Salah satunya adalah SMP Negeri 2 Adimulyo yang terletak di kecamatan Adimulyo. Sebagian besar siswa di sekolah tersebut menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang kurang diminati. Mereka memandang matematika sebagai sesuatu yang sulit dan memberatkan. Sebagian diantaranya memandang matematika adalah momok yang seringkali menghadirkan ketegangan. Suasana trauma terhadap mata pelajaran matematika ini sangat jelas pada perilaku siswa SMP Negeri 2 Adimulyo ketika mengikuti pelajaran matematika. Contoh yang cukup mencolok yaitu

ketika berlangsung pelajaran banyak siswa yang gelisah, minta izin ke kamar mandi dan kurang memperhatikan penjelasan guru serta bersikap pasif.

Walaupun dalam sarana dan prasarana pendukung pembelajaran SMP Negeri 2 Adimulyo sudah cukup memadai seperti adanya ruang laboratorium komputer, tapi dalam hal media dan strategi pembelajaran ternyata masih terbatas. Strategi belajar mengajar yang digunakan guru di SMP Negeri 2 Adimulyo cenderung masih menggunakan metode konvensional yang monoton. Guru hanya memberi teori, contoh soal dan pembahasan kemudian tugas. Keadaan seperti itu membuat siswa menjadi bosan dan tidak ada keinginan untuk mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu peran guru terlihat lebih dominan karena yang lebih berperan aktif adalah guru. Pemahaman yang diperoleh siswa hanya sebatas apa yang disampaikan oleh pengajar atau guru, sehingga siswa tidak bisa mengembangkan materi tersebut lebih luas yang hanya mengikuti langkah-langkah guru tanpa bisa berfikir kreatif. Implikasi dari keadaan tersebut mengakibatkan minat belajar siswa dan pemahaman konsep belum dapat tercapai secara optimal.

Pada kondisi awal siswa kelas VII G SMP Negeri 2 Adimulyo mempunyai minat belajar dan pemahaman konsep belajar siswa terhadap materi masih kurang. Hal ini ditunjukkan dari kondisi sebelum diadakannya tindakan. Sebelum guru menerapkan strategi pembelajaran *creative problem solving* dengan media *visual* siswa yang antusias mengikuti pelajaran dengan menyiapkan buku pelajaran dan alat tulis 25%, yang memberi tanggapan guru atau siswa lain 10%, yang menjawab pertanyaan guru atau siswa lain 12,5%,

menanyakan materi yang belum jelas 7,5%, kemampuan mendefinisikan suatu konsep 10%, mengekspresikan contoh dan bukan contoh 20% dan memecahkan masalah 15%.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dilakukan penelitian menggunakan model pembelajaran *Creative problem solving*. Model pembelajaran *creative problem solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir (Pepkin,2004:1). Model pembelajaran ini merupakan salah satu strategi yang dipilih untuk membantu penyampaian materi ajar dengan menggunakan media *visual*. Strategi pembelajaran ini menuntut siswa untuk dapat memahami masalah dan memecahkan masalah, sehingga dibutuhkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa yang tinggi. Siswa diharapkan untuk dapat menyimpulkan, mendefinisikan, merumuskan dan berfikir general. Melalui model pembelajaram *creative problem solving* dengan media *visual* ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa terhadap materi pelajaran matematika.

## B. Rumusan Masalah

Penelitian tindakan kelas ini difokuskan pada peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *creative problem solving* dengan media *visual* .

Berdasarkan fokus penelitian dan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

1. Adakah peningkatan minat belajar siswa kelas VII G di SMP Negeri 2 Adimulyo dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *creative problem solving* dengan media *visual* .
2. Adakah peningkatan pemahaman konsep belajar siswa kelas VII G di SMP Negeri 2 Adimulyo dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *creative problem solving* dengan media *visual*.

## C. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan arah dari suatu kegiatan untuk mencapai hasil yang jelas dan diharapkan dapat terlaksana dengan baik dan teratur. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII G di SMP Negeri 2 Adimulyo dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *creative problem solving* dengan media *visual*.
2. Untuk meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa kelas VII G di SMP Negeri 2 Adimulyo dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *creative problem solving* dengan media *visual*.

#### D. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, manfaat yang peneliti harapkan sebagai berikut:

##### 1. Manfaat teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika, utamanya pada peningkatan minat belajar siswa melalui model pembelajaran *creative problem solving* dengan media *visual*. Mengingat pentingnya model pembelajaran *creative problem solving* dengan media *visual* dalam matematika dan peranannya yang cukup besar untuk siswa dalam hal melakukan matematisasi terhadap suatu permasalahan. Oleh karena itu wajar jika guru punya keinginan untuk menerapkan dalam pembelajaran matematika.

Secara khusus penelitian untuk memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran matematika berupa pergeseran dari paradigma belajar yang mementingkan pada proses untuk mencapai hasil.

##### 2. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi guru dan siswa. Bagi guru matematika dapat digunakan sebagai bahan masukan bahwa model pembelajaran *creative problem solving* dengan media *visual* dapat digunakan sebagai alternatif dalam kegiatan belajar mengajar matematika. Bagi siswa proses pembelajaran ini dapat meningkatkan

minat belajar siswa serta meningkatkan pemahaman konsep belajar matematika siswa.